COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
月刊
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 2007 12月号 No.091
平成19年12月1日発行（毎月1回1日発行） 第8巻 第12号 通巻第91号
ARCADIA
アルカディア
特別定価690yen
enterbrain
[特別付録]
アクエリアンエイジ
オルタナティブPRカード
マインドブレイカー
●GOLI氏描き下ろし
イラスト連続掲載!!
ビート・レイジング
GuitarFreaksV4 Rock×Rock
DrumManiaV4 Rock×Rock
DanceDanceRevolution SuperNOVA2
●攻略特集!
機動戦士ガンダム 0083
カードビルダー －両雄激突－
アクエリアンエイジ オルタナティブ
ベースボールヒーローズ3
KOF MAXIMUM IMPACT
REGULATION "A"
オトメディウス
Deathsmiles
三国志大戦2 若き獅子の鼓動
Virtua Fighter5 VERSION C
●特集!
鉄拳6
●特報新作群!
三国志大戦3
戦国BASARA® X
アルカナハート 2
MELTY BLOOD Actress Again
機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム
Quest of D The Battle Kingdom
第8回アルカディア大賞
ノミネート作発表
リズム天国
サイレントヒル・アーケード
ダイナマイト刑事EX
～アジアンダイナマイト～
機動戦士ガンダム
スピリッツ オブ ジオン 戦士の記憶

新たな3つの関門....。

第一関門

http://www.virtuafighter.jp/

第二関門

http://rhythm-tengoku.sega.jp/

題に答える！

クイズ番組さながら！
ネットワークで1対1の対戦!!

http://anan.sega.jp/

Wii

METAL SLUG COMPLETE™

Wii リモコンを"傾けろ!"
ヌンチャクを"振れ!"
操作いろいろ、Wiiで遊ぶメタスラ!

リモコンを傾ければ"移動"、振れば"手榴弾投げ"。またはヌンチャクを振っても手榴弾投げが可能。
いろいろな遊び方で、戦場を駆け抜けろ!

★アーケード版7タイトルをこの1本に完全収録!
★特典が盛りだくさんのギャラリーモードも搭載!

2007年12月27日発売予定

希望小売価格 ¥5,040(税込)

XBOX 360

Wii

式神の城III

SHIKIGAMI NO SHIRO EPISODE-3

Wii版 XBOX360版 同時発売!

2007.12.13 ON SALE!

希望小売価格
各5,800円(税込6,090円)

多彩なキャラクターと独自のシステムが鬼熱い「式神の城」シリーズ第3弾!!

コインをゲットしてスコアを伸ばせ!!

さまざまなシステムを駆使して大量のコインをゲット。夢のハイスコアを叩き出し、全国の式神使い達に見せつけろ!

危険な行為ほど“テンション”UP!!

狙ってやれば爽快感倍増の「テンション・ボーナス・システム」。**敵の弾に接近すればするほど**高得点・攻撃力が得られるぞ!

異なる性能の“式神攻撃”がカギを握る!!

シリーズ最大の特徴である“式神攻撃”は**通常攻撃よりもコインの得点がどんどん上昇**していく攻撃方法。

“魅力的なキャラクター”とストーリー

ストーリーデモは必見! 各ステージではキャラクターごとに**重厚なストーリーが展開していく。**

■発売元 アークシステムワークス株式会社 〒222-0033 神奈川県横浜市港北区新横浜2-6-13新横浜ステーションビル5階

http://arcsystemworks.jp

■お客様相談室【お電話】045-470-1552 10:00～12:30/14:00～17:00[但し、土、日、祝日、当社指定日を除く平日]
【FAX】045-470-1551【WEB】http://arcsystemworks.jp/support

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

アルカディア

2007年12月号（No.91）
http://www.arcadiamagazine.com/

目次

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555（代表）

表紙の裏

『Deathsmiles』
じゃれ合うウィンディアとキャスパー。
いつかこんな時間が訪れる……!?

秀逸なゲームシステムはもちろん、ストーリー性も非常に強い本作。ちょっとでも気になった人は、迷わずプレイしてみよう！　ただしシューティング初心者は、見栄を張らずに低LEVELを選択していかないと、後半大変なことに……。
（記事は50ページから）

Illustratin by 井上淳哉

タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

ついに稼働を開始した、ケイブが放つゴシックホラーシューティング『Deathsmiles』！　キャラクターは気になるけどSHTは苦手……そんな人でもプレイできる難易度選択や、上級者も納得の稼ぎ要素など、練り込まれたゲーム性は必見！　今月は隠しプレイヤーキャラも発表！

特別付録　アクエリアンエイジオルタナティブ PRカード マインドブレイカー

掲載ゲームタイトル

連載記事

広告

稼働直前!!
大ボリューム特集！

鉄拳™

鉄拳6
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘ゲーム
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：2007年11月予定
■使用基板：——

いよいよ稼働を間近に控えた『鉄拳6』。今月は20ページの特集をお届けしよう。これから始めようと思っている人も必見です！

Text:垂れ

※この記事は、すべて開発中の基板を元にしており、製品版では仕様が異なる可能性があります。
※画面写真2P側キャラクターの多くはカスタマイズされた状態です。ノーカードでは使用できません。

コンパネ配置

LP RP
LK RK

これから鉄拳を始めようとしている人に、鉄拳における基本的な操作方法や基本技、コマンド表記を説明しよう。

ガードはレバー後ろ、四つのボタンは四肢に対応していて、両パンチや両キックで出す技はパンチやキックの二つのボタンを同時押しすると出るようになっているぞ。左右の縦押しは投げ技が出るようになっている。

コマンド表記について

⇨………レバーを短く入力
➡………レバーを長く入力
☆………レバーをニュートラル
左パンチボタン………左パンチを入力
右パンチボタン………右パンチを入力
左キックボタン………左キックを入力
右キックボタン………右キックを入力
【】………カッコ内のボタンをスライド入力

※コマンドは自分のキャラクターが1P側(右向き)のときのもの
※黒丸が二つ以上あるもの(右パンチ+右キックなど)は、黒丸部分のボタンを同時に入力

"空間"で闘え！ 横移動・横歩き

「横移動」は相手を中心とした円運動のことを表し、⇧☆で画面奥方向に、⇩☆で手前方向に移動する。一定距離を移動するので相手との距離が近いほど相手の側面に回り込むぞ。

横方向への移動には2種類あり、「横移動」ともう一つが「横歩き」だ。「横歩き」は継続的な横移動の動作を指し、横移動中に⬆or⬇を入れっぱなしにすることで出せる。

「横歩き」もまた「横移動」と同じく円運動ではあるが、移動速度は横移動>横歩きとなる。避け性能は横移動の方が上だ。

なお、横移動、横歩き中はいつでもボタンorレバー入力を受け付けているので即座にキャンセルすることができるぞ。

横移動の先行入力は長めに設定されているので、技後に最速で横移動するときは早めに入力しよう。相手の攻撃をかわしたら即座に浮かせ技を決めよう。

しゃがみ状態からの手前方向への横移動はいったん立ってから横移動するので発生が遅いので注意。おとなしく奥方向へ移動しておこう。

大ダメージのチャンス！ 壁やられ

壁ヒット時に起こる特殊なやられモーションは、「壁やられ・強」、「壁やられ・中」、「壁やられ・弱」の3種類に分類できる。それぞれ性質が違うのでしっかり把握しておこう。

壁やられ・強

地上の相手に壁を背負わせた状況で、相手を吹き飛ばす技を当てたときに起こるやられモーション。相手が身動きを取れない時間が一番長く、強力な壁コンボが入り、大ダメージを与えられる。

壁やられ・中

空中コンボで相手を壁に当てたときに見られるモーション。相手は着地するまで身動きが取れない状態となるので壁コンボを決めるチャンスとなる。

壁やられ・弱

相手に壁を背負わせたときに、ダウン、吹き飛ばし、浮かせ技意外の攻撃を当てたときに見られるモーション。ヒットバックが無いので、継続して攻められるといった特長がある。

壁やられ・強

壁やられ・中

壁やられ・弱

ノーマルヒットではダウンしなくなり、闘い方が一変!?

起き上がりの攻防

鉄拳シリーズの伝統であった起き上がり下段キックからのコンボがとうとうカウンター限定になってしまったぞ。ダウンさせた側は攻めたい放題!?

余計な被ダメージを無くそう

ここでは、今作から鉄拳を始める人に向けて、四つの基本的な起き上がり方法を紹介していくぞ。ダウン中は何もしなければずっと起き上がることはない。ガードができないダウン状態から安全に起き上がれるかどうかで、対戦の勝敗が大きく左右されると言っても過言ではないぞ。このページの内容をシッカリ頭に入れて対戦に臨もう。

ダウン中にする選択肢は基本的に右の写真の四つ。前転(ダウン中に➡)は奇襲的な要素が高く、メリットが小さいので今回は割愛させてもらった。

特殊な起き上がり攻撃

クマ&パンダやレイ、マードック、ジャック6といったキャラクターは特殊な起き上がり攻撃を持っているので覚えておこう。特にうつ伏せダウン状態から出せる固有技には発生の早いものが多く、安易に近付いてコレをもらってしまうと、簡単に攻守が逆転してしまうので注意が必要。

ダウン中の相手の行動はもともと限られているので、上記のキャラと対戦するときはそれに加えて特殊な起き上がり攻撃にも警戒しよう。

ファラン、シャオユウ、ジン、ニーナ、ジュリアなどは相手足側仰向けダウン中に⇦⁘でスプリングキックが出せる。この特殊起き上がり攻撃も加えて頭に入れておこう。

その場起き上がり(⇧)

最も基本的な起き上がりで、起き上がるまでが早い。レバー⇧でしゃがみ状態で起き上がる。

横転(奥方向⁘、手前方向⇩⁘)

相手との軸をずらして起き上がる方法。入力後レバーを⬇に入れておけばダウン状態を維持できる。

後転(⬅)

相手から逃げるのに便利だが、後転中は空中判定。バウンド誘発技を受けないよう注意。

起き上がり蹴り(⁘or⁘)

中・下段ともにヒットさせてもダウンを奪えなくなった。カウンターヒット時はダウン。

結局どう起き上がるのがベスト?

空中コンボ後は基本的に横転受け身(着地と同時にパンチorキック)を取ると、起き攻めをされてしまうことを頭に入れておこう。起き攻めされると一方的な二択を迫られてしまうぞ。吹き飛ばす技の後や相手との距離がかなり離れたときはその場立ちで問題無い。だが、そうでないときはダウン中に技を受けると即座に横転受け身を取ることができるのでこの起き上がり方をしよう。

基本的には受け身を取らず、ダウン後は横転→寝っぱなしで相手の動きを様子見しつつ、技が空ぶっていたらその場立ちor後転。技をくらってしまったら横転受け身……これが実戦的だろう。

空中コンボで地面にたたき付けられたときは横転受け身が取れないので注意。その場起き上がりや後転で無理に起き上がろうとすると、空中判定を拾われてさらにダメージを受けてしまう。

特殊な状況での受け身

フェンの撲面掌(⇦⁘)やヘイハチの剛掌破(⁘)などの技がカウンターヒットしたときは相手を吹き飛ばすモーションになり、受け身がレバー⬅によるものだけに制限されてしまう。受け身を取らないと追撃を決められてしまうので、注意が必要だ。

各種ステータスについて

各種ステータス技には大きく分けてしゃがみステータス技とジャンプステータス技の2種類がある。この属性を持つ攻撃や動作を有効活用することによって対戦中、不利な状況を一変させたりすることができるのだ。

しゃがみステータス技は「上段攻撃をかわす性質」、ジャンプステータス技は「下段攻撃をかわす性質」を持つ技のこと。前者は身を低くする下段技と一部の中段技が該当し、後者はライジングトーキック(⇩⁘)のように攻撃中にジャンプする技全般が該当する。

しゃがみステータス

ステータス移行が早い技もあれば、遅い技もあるのでしゃがみステータス技を上段攻撃に合わせたからといって……、

ジャンプステータス

必ずしも打ち勝てるわけではないので注意しよう。打撃でつぶされた場合、もちろんカウンターヒット扱いになる。

絶対にチェック!! まずは基礎から!!

新システム&変更点

勝ち負けに関わる重要なシステム変更はもちろん、見ている者を飽きさせないビジュアル的な進化も見逃せない!!

Text:ユウ

バウンドコンボでのコンボダメージアップやレイジシステムによって、大逆転が起こりやすくなりそう。一方で、起き上がり蹴りの変更や横方向に強い技の大幅追加など、読み勝てばしっかりリターンが取れるシステムになっているようだ。

下段さばき成功後は相手が空中判定になることでしっかりコンボが入ったりと、常に緊張感に満ちた対戦が繰り広げられそうだ。

今回の新システム解説で、しっかりと予習しておいてほしい!

攻めに希望、守りにプレッシャー!

レイジシステム

体力ゲージが10%ほどになると、「レイジ」が発動し、相手に与えるダメージが飛躍的にアップする。見た目にはキャラクターが赤いオーラにまとわれ体力ゲージは赤く点滅するので分かりやすいぞ。大幅な体力差でも一瞬の逆転が可能なので、最後まで試合を諦めることはできない!!

レイジシステム発動中の相手のプレッシャーはかなりのもの。1、2回読み負けただけで簡単に逆転されてしまう。壁が絡んでそのまま起き攻めで即死……なんてこともありえるのだ。

体力ゲージの比較

このくらいの体力差でもまだまだ安心はできない。

レイジシステム発動!! 試合が一気に緊迫するぞ!!

全身を貫く壮快感!!

たたき付け&バウンドコンボ

すべてのキャラが持つ「たたき付け」技のうちのいくつかに、バウンドを誘発できるものがある。その技を空中コンボに組み込むことによって、空中コンボのダメージアップが可能となった。

相手をバウンドさせると、ジャブのような打点の高い技以外でならば、拾い直して再度空中コンボを決めることが可能だ。しかし、空中コンボのヒットバック(数多く刻むと相手がどんどん離れていくシステム)もそのまま適応されるので、多く刻んだ末にバウンドを誘発させても、拾い直した初段で相手キャラが大きく離れてしまうので注意。基本的にバウンドさせた後の追撃はつなぎの早い連続技か、ダメージの高い単発系の大技が良さそうだ。

なお、一度バウンドをさせた相手は、続く空中コンボではバウンドしないようになっている。

見た目にもカッコいいバウンドコンボは『鉄拳6』で必須のテクニックとなりそうだ。コンボの組み立てを妄想しつつ稼働を待て!

このようにキングの空中下段投げを決めることもできるぞ。

バウンドを誘発させた時のこちらの有利はかなり大きい。(➪☆⇩➡)のような特殊ステップからの派生技も十分間に合うぞ。ハマること間違い無しの壮快感だ!!

ステージ移動

バウンド誘発技は稀にステージの地面を破壊することがある。この場合、下のステージへ転落となるが、バウンドを誘発させられた側がダウン状態となり、少量のダメージを負う。距離が離れてしまうが、バウンドさせた側が先に動けるので起き攻めに移行することができるぞ。

忘れたころにやってくるステージ破壊!!

新しいステージで気を取り直して再戦!!

全キャラ空中コンボへ!!

下段さばき

本作では、下段さばき成功後は相手が空中判定になる。前作までは下段さばき成功後の浮かせ技に恵まれず空中コンボに移行できなかったキャラクターも、発生の早い中段技などから簡単に空中コンボに移行できるようになったぞ。

上段技でも、カズヤの最速風神拳（⇨☆⇩⬊⑧）のような判定が大きい技ならヒットさせることができるので覚えておこう。

バウンドコンボも絡めれば大ダメージを与えることができる!! ここぞというときに狙っていこう。

ダメージ補正は空中コンボと一緒。初段にダメージの高い技を組み込めば、コンボダメージも必然と高くなるぞ。コンボミスをしないように慌てずに入力しよう!!

下段さばきのリターンが大きくなったことにより、ジャンプステータス技との使い分けも重要になってくる。そのときの最良の選択肢を取れるようにしたい。

個性あふれるものばかり!!

アイテム技

特定のアイテムを装着することで出せるようになるアイテム技。その見た目はかなりユニークでそれぞれのキャラの個性が強く表現されており、見た目に楽しいものばかり!! 対戦中に余裕があればぜひ使ってみよう!!

こん棒を大きく振りかぶるマードック。ド迫力のアイテム技!!

何の判定も持たないペット？のヒヨコたち。癒される……。

ハイヒールを蹴り飛ばすアンナ。わざとくらっちゃダメですよ？

新システム？ 未確認現象

本誌ライター陣がプレイしたバージョンでは、「先行入力の受け付けが変わっているのでは？」との意見が浮上。前作までの先行入力は⇨といった1方向のみだったが、⇨➡のように2方向の先行入力が可能となった可能性がある。

また、起き上がり下段攻撃がクリーンヒットでもダウンを奪えなくなっているように、変更点はほかにもありそう。次号からは、製品バージョンでしっかりシステム情報を追っていくぞ。

2方向の先行入力が可能になっていれば、⇨➡入力系の技が最速で出せるようになる。確定反撃に便利？

気合い溜め

ボタン全部押し（⑧）で発動する気合い溜め。特定のキャラでは、ボタンをホールドすることによって特殊なモーションに！

ため時間を延ばすことができるキャラが！

カッコいいけど、いつ使うかが問題？

ホーミングダウンパンチ

前作まで「暴発技」の代名詞だったホーミングダウンパンチが、「ジャンプしてから⑧」にコマンド変更。⑧入力で固有技が無いキャラクターは共通のフックのような技が出るようになった。スキも少ないのでひとまず安心!!

特筆すべき性能は無いが、理不尽なスキが生まれる技ではなくなった。これで難しいコマンドも安心!?

体力が増えているとはいえ、レイジシステムやバウンドコンボの追加で前作よりさらに火力が上がった印象がある。

下段さばき成功後きからも、ほとんどのキャラクターがまとまったダメージを与えられ、対戦中に一瞬も油断ができないシステム変更となっている。

「待ち」スタイルが強いと言われ続けた鉄拳に、これらの効果で革命が起こるのだろうか？

レオ簡易技表

技名	コマンド
双翼転身揺誇撃(そうよくてんしんようこげき)	⇦●●●●●
二郎担山(じろうたんざん)	⇦●●●
前掃雷王拳(ぜんそうらいおうけん)	⬀●●
跳山瀑布(ちょうざんばくふ)	⇨➡●●●●●●
背折靠(はいせっこう)	⇨●
金鶏独立(きんけいどくりつ)	⇨●
白蛇推窓(はくじゃすいそう)	金鶏独立中に●●●●
仆歩(ぼくほ)	⇩●
翻欄錘(はんらんすい)	仆歩中に●
双拍手(そうはくしゅ)	相手に接近して⇨➡●

若き八極拳士!! 拳に乗せる想い!!

ほかの新キャラクターとは一線を画す(笑)、美青年キャラレオ。その美形なキャラクターと中国拳法が絶妙にマッチ!! オリジナリティあふれるモーションが非常にカッコよく、どこからでも技が出せる自由度の高さが魅力的!! とにかく一度プレイする価値アリだ!!

Text:ユウ

中間距離が得意分野?

右で説明の通り、レオにはリーチの長い技が多数ある。中段の浮かせ技、跳山瀑布(⇨➡●●●●●●)は空中コンボに移行できる2発止めが主な使い道になりそう。しかも3発目に下段の派生があるのでガード時に読み合いとなり、相手の反撃を受けづらい優れ技。

ほかにも、双翼転身揺誇撃(⇦●●●●●)は1〜2発目が連続ヒット。相手の技のスカりなどに狙っていけそうだ。さらに三発目を(⬇または⬆)でキャンセルすることができるので、そのまま攻めに転じることが可能!!

リーチの長い技を持つキャラクターは攻めやすい。初心者にも扱いやすいぞ!!

レオってどんなキャラ?

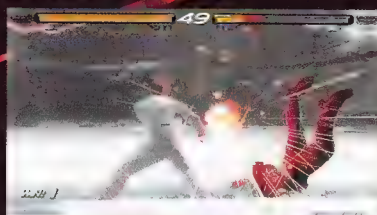
ステップから攻められる

立ち途中●は相手を突き上げるコンボ始動技。下段との二択に使えそうだ!!

しゃがみ前進中●は見てからのガードが間に合わない下段技。崩しの主力になるか?

特殊ステップ(⇩⇧➡)を持つレオは、相手に近付きつつプレッシャーを与えることができる。また、ハーフステップ(⇩⬇)から⬇入れでしゃがみに移行すれば、立ち途中技で攻め込むことも可能だ。

それぞれのステップから繰り出せる技は、大ダメージを与えられる大技から、使い勝手のいい小技までさまざま。簡単に中段・下段の揺さぶりをかけれるぞ。

ほかにも、立ち状態から出せる技の特徴として、「リーチが長く発生の早い連続技」が非常に多い。それらを軸に攻め込んだり、相手の技が空振りしたところへの反撃として狙っていける、まさにオールラウンダーといえるだろう。

ノーマルヒットでダウンを奪うことができる⇩●。

⇧●は180度振り抜く中段の蹴り技。リーチが長く、ワンコマンドで出せるので、初心者が困りがちな相手の横移動対策もこれでバッチリ解決!?

レオだけの気合溜め!!

特定の技の後にコマンドを入力することで、特殊な気合い溜めができるようだ。"レオらしい戦術"の一端になるか!?

コンボの締めなどに⇨➡●を決め、●を追加入力。

技後、特殊なモーションで一瞬の気合溜め!!

起き攻めのプレッシャー倍増!! 一気に試合を決めろ!!

鉄板6 レオ編

⇧●●●⇩⇧➡●のように「多段技」の最中にコマンド入力が必要となる技があるレオ。鉄拳では非常に珍しいコマンドで、その見た目はやはり派手。コンボの締めに良さそう!? 高速気合溜めに派生できる技は⇨➡●のほかにも⇩●●●がある。発生の早い下段〜中段の技なので空中コンボで活躍しそうだ。

ZAFINA ザフィーナ

ザフィーナ簡易技表

技名	コマンド
バステトスクラッチ	
ヴァルチャーピック	⇨
コカトリス	⇦
パンサークロウ	⇨➡
モードタランチュラ	⇩
タランチュラスティング	モードタランチュラ中に
モードスケアクロウ	
スケアクロウスイープ	モードスケアクロウ中に
モードマンティス	⇩
マンティスサイス	モードマンティス中に

爬虫類を模して妖しく闘う暗殺美女

今までに無い「爬虫類系」という格闘スタイルで登場したザフィーナ。新キャラの中では一番取っつきにくいかもしれないが、マンティス、スケアクロウ、タランチュラの三つの構えの特性を理解すれば、相手をほんろうしながら闘えるので非常にやりがいのあるキャラといえるぞ!

Text:垂れ

困ったらタランチュラだ!

三つの構えの主な使用状況を挙げるなら守りのモードタランチュラ(⇩)、罠のモードスケアクロウ()、攻めのモードマンティス(⇩)といったところだろう。どの構えもコンボ始動技はもちろん、中・下段攻撃もシッカリ備えているので三つの構えをすべて使おうとしなくても安心して闘えるぞ。

有利な状況ではモードマンティスを、不利な状況ではモードタランチュラを心掛けていればおのずと相手をほんろうする闘い方ができるはずだ。

技を出しているだけで相手を混乱に陥れることができるのでかなりお得なキャラと言える。

三つの構えについて

モードタランチュラ

タランチュラは毒グモの意味。マンティスよりさらに低く構えるのが特徴。相手のしゃがみ すらかわすことができるので相手の行動をかなり無効化できる。

オススメ技は?

モードタランチュラ中に⇩で相手の足をなぎ払う下段攻撃が出るぞ。

モードスケアクロウ

スケアクロウは案山子(かかし)の意味。ほかの二つの構えが縦に攻撃をかわしやすいのに対して、この構えは[illegible]移動でかわしやすい性能になっている。

オススメ技は?

モードスケアクロウ中に で相手を浮かせる中段の蹴り上げを放つぞ。

モードマンティス

マンティスはカマキリの意味。体勢を低く構えるので上段攻撃や一部の中段攻撃をかわすことができる。三つの構えの中では一番使いやすい構えといえる。

オススメ技は?

マンティスサイス(モードマンティス中に)は高威力の3段攻撃。

この技を使っていこう!

中段攻撃のアッパーである⇦ は浮かせ技となっている。コンボを決めろ!

しゃがんだ状態で⇨ でダウンを奪える足払いが出る。ヒット後は追撃可能。

⇨➡ はリーチの長い中段蹴りでガードされても確定反撃の無い蹴りになる技だ。

⇦ は中→中のコンビネーション。空中コンボにも使っていけそうだ。

鉄板6 ザフィーナ補足　当面は上記のオススメ技を中心に闘っていけばある程度の形にはなるハズ。⇨➡+いずれかのボタンで出る技に派手で高いダメージの技が多いので、少し間合いが離れたら狙ってみよう。基本となる空中コンボ(バウンドコンボ含む)や各種構えを使った連続攻撃に関しては、次号からドンドン特集するので期待して待っててくれ!

MIGUEL ミゲル

ミゲル簡易技表

技名	コマンド
アップ・ストローク	
タッピング	⇩
ブロックバースト	⇩
サイクロンラップ	⇨➡
ラウドアッパーコンボ	⇨⇨
ブラッシング	⇦
ダブルチョーキング～サヴェッジスタンス	⇦➡
チョークダウン	サヴェッジスタンス中に⇦
バッキング	しゃがんだ状態で⇧
エキサイター	相手に接近して⬆

本場の喧嘩殺法を見せ付けろ!!

匂い立つワイルドなダンディズムが大人気を博している荒くれ一匹狼ミゲル。およそ格闘技とは呼べない力任せの喧嘩殺法を戦闘スタイルとし、繰り出す技はどれも破壊力に満ちている。使いやすい技が多く、構えからの攻めも強力なので、初心者から上級者まですべての人にオススメ!!

Text:ハメ太

高威力で使いやすい技が豊富!!

ミゲルの技は、使いやすく威力が高いものばかり。けん制では中段蹴りから中段パンチを繰り出すブラッシング（⇦）、中段膝蹴りから上段パンチ～中段パンチとつなぐ⇧などが便利そうだ。特殊な性質を持つ技としては⇦が面白い。リーチは極端に短いが、発生が早くカウンターヒット時に崩れを誘発するので、暴れで効果を発揮しそうだ。

細かい連係も完備。中でもブラッシング（⇦）がリーチ、スキ、威力すべてにおいて優秀。

初段の発生が早く、2発目が浮かせ技となっている⇧は、横移動で相手の技を避けた際の反撃に使っていけそうだ。

しゃがみ中⇧でダウンを奪える下段攻撃を出せる。スキはあるが、ヒットすれば⇨➡で追撃できる。

簡単操作でパワフルムーヴ!!

ミゲルは特殊ステップを持たず、唯一の構えであるサヴェッジスタンスもそれほど特殊な性質ではない。けん制に便利な中段の連係技から⇨などの浮かせ技、発生が早くダウンを奪える下段攻撃と、使える技が一通りそろっていることもあり、全キャラ中でもかなり使いやすいぞ。さらには空中コンボが簡単な割に高威力で、特に最速入力するだけで決まる空中コンボをいくつも持っているのが特徴。『鉄拳6』からスタートする初心者にも手放しでオススメできるのだ。

動作自体は大振りだが、ガードさせてしまえば有利な状況を作り出せる技も多い。の3発目もその一つだ。

選択肢の幅を広げるサヴェッジスタンス

特定の技中に➡を入れ続けると、左腕を垂らす特殊構え、サヴェッジスタンスに移行できる。ここからは浮かせ技である中段アッパーの⇧と、空中コンボをたたき込める下段蹴りの⇧で二択を迫るのが単純で強力である。また、相手の横移動に強い上段蹴りであるや、出始めに相手のパンチ技をさばきつつ反撃できる中段フックの⇦など特殊な技もあるため、研究次第でかなりの戦力アップを見込めそう。

ほかにもホールドで発生速度を変えられ、ホールド時に動作を⇦でキャンセルできる浮かせ技のなど相手を幻惑することもできるのだ。

⇦は出始めで相手のパンチ攻撃をさばきつつ反撃する。構え移行技をガードされた際のフォローに役立ちそうだ。

サヴェッジスタンス中は左腕を垂らしているのが特徴だ。

の最大ホールドが決まると、相手を空高く打ち上げる。

⇦でけたぐりのような下段も見た目以上に威力が高い。

鉄板6 ミゲル補足

左投げは相手の首を極めてから投げ飛ばす。右投げは相手を振り回したのちに走らせて吹き飛ばす、ロープ投げのような技。自分の正面に壁がある際は壁ヒットを狙える。コマンド投げのエキサイター（⬆）は、相手に乱打をたたき込んでのけぞらせる。ダウンを奪えないが、その後の状況次第ではさらに攻めを継続でき、壁際の攻めに組み込むと有効そうだ。

BOB ボブ

ボブ簡易技表

技名	コマンド
ファストブレイク	●●●●
サークルワッパー	⇨●●
チャックカッター	⇨➡●
スパイラルロッキー	⇨☆⇩⇖●
クラッカージャック	⇖●●●
グラドニーバイツ	⇩●●●
コンビネーションミンチ	⇩●●●●●●
トルネードミキサー	⇩●●●●●
クロスブッチャー	立ち途中に●●●
フライングカスク	相手に接近して⇨➡●

完璧な肉体を目指し、今日もボブは行く

色モノキャラが肩を並べる鉄拳シリーズの中でも、異彩を放つ新キャラクター、「ボブ」。見た目のインパクトに負けない個性豊かな技の数々は、決してプレイヤーを裏切らないだろう。『鉄拳6』の稼動まであとわずか。果たして「ボブ旋風」は巻き起こるのか？

Text タケヤマ

止まらない、その圧力

自分で「完璧な肉体」というだけあって、重たい体に反したダイナミックな動きを得意とするボブ。リーチの長い技を使って、重たい一撃を相手にたたき込もう。

特に注目したいのは、⇨☆⇩●で三島家と同じ特殊ステップが出せるということ。ここから強力な下段攻撃を出すことができるので、この特殊ステップを中心とした闘い方が勝利へのカギを握りそうだ。また、⇨●で出せる前転からも二択が仕掛けられるので、こちらもうまく使っていきたい。

やられた相手にとっては、屈辱的なモーションの技が多いボブ。過度の挑発行為には気を付けよう（笑）。

特殊ステップから攻めてみよう！

ステップから……

低い姿勢で、一気に相手に近付くことができる特殊ステップ（⇨☆⇩●）。特殊ステップ中も、⇦を入れればすぐ立ちガードに移行できるし、⇨☆⇨と入力すれば前にダッシュすることができる。この便利な移動方法から二択をかけられるというのは、非常に大きな強みといえるだろう。

⇨☆⇩●●は、特殊ステップから出せる貴重な下段攻撃。中段攻撃と二択にしよう。

⇨☆⇩●●は、手を振り下ろす上段攻撃。ステップからの攻めの一つとして使おう。

特殊移動から……

二択！

⇨●で出せる前転からは、●で下段攻撃のスライディングを出せるほか、●、●などでさまざまな技を出せる。戦術に取り入れよう。

トリッキーな技が大盛り！

⇧●で宙に舞ってから出せる、短いパンチ。飛ばないボブはただのボブだ！（？）

天高く舞うボブの体。スパイラルロッキー（⇨☆⇩●）は相手を高く浮かせられる。

ボブの蹴り技には、残念ながらリーチの短い技が多い（笑）。頑張れ、ボブ！

クラッカージャック（⇖●●）は、ジャンプしての体当たりから、腹で相手を弾く技だ。

立ち途中に●●は、2発目で相手をたたき付けるバウンド誘発技。空中コンボに組み込んでいこう。1発止めはしゃがみからの浮かせ技なので、下段攻撃ガード時の反撃にも使っていける。⇦⇨●は、フェンの単鞭（⇦⇨●）と同じく、後ろに大きく下がりつつ攻撃する単発技。不利な状況から出せば、相手の攻めを避けつつヒットが望めるので狙ってみよう。

卍忍術進化型は、ついに二刀流の境地へ！

吉光(ヨシミツ)

刀をしまった状態でも闘えるようになったヨシミツ。今までとは全く別のキャラクターになったといえるほど、変更点が多い。

Text:タケヤマ

ヨシミツ インスト技表

技名	コマンド
神隠(かみかくし)	⇧●中に●
露払い(つゆはらい)	しゃがんだ状態で⇧●
金打(きんちょう)	●
阿修羅斬(あしゅらざん)	金打中に●
睨ぎ禍魂(にらぎまがたま)	立ち途中に●●●●

気になる変更点

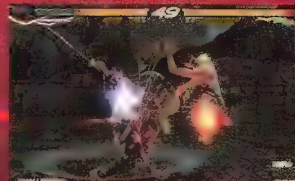
中間距離でのけん制技として優秀なステップインアッパー(⇧●)や、超強力なガード不能技、華厳(しゃがんだ状態で⇧●)の性能は高いまま。ステップインアッパーでプレッシャーをかけ、ガードを固める相手には下段攻撃やガード不能技を出していく、というヨシミツの基本戦術は健在だ。本作での最も大きな変更点は、やはり、「刀」をしまった状態でも闘えるようになったことだろう。

抜刀と納刀

妖刀吉光は、本作から●で納刀できるようになった。この状態では剣を使った攻撃の性能が下がってしまうが、一部の技の中には、納刀状態の方が性能が上がる技もある。

また、納刀状態で吉光ブレード(●)を出すと、攻撃しつつ抜刀することができる。便利なので覚えておこう。

抜刀

抜刀状態での華厳は、今まで通りガード不能。相手の横転受け身に重ねて出すと回避されず、強力。

納刀

納刀状態での華厳は、しゃがみガード可能。確定反撃を受けてしまう。

新技多数！

⇦●は、軽くジャンプしてから相手の足元を切りつける下段攻撃。刀を使った下段攻撃は意外に少ない

⇧●で出るのは、新技の下段攻撃。発生の早い下段攻撃が少ないヨシミツにとっては、かなりありがたい新技だ。

中国4000年の歴史、いまだ底が見えず！

レイ・ウーロン

ダウン状態からの新しい構えが加わったことによって、動きに広がりが出たレイ。酔歩や五形拳からの新技も目白押しだ！

レイ インスト技表

技名	コマンド
酔狐連撃(すいこれんげき)	⇨●中に●●
絞竜掌(こうりゅうしょう)	⇨➡●
韓湘手(かんしょうしゅ)	⇧●●●
月牙叉手～酔歩(げつがさいしゅ～すいほ)	●●⇨
何仙飛撃(かせんひげき)	⇨●中に⇦●

五形拳を使いこなせ

レイには蛇・龍・豹・虎・鶴の五つの構えがあり、それぞれの構えから異なった攻めを展開することができる。まずは、この五つの構えを正確に把握することが必要だ。分かりやすいのは、龍声中段脚(⇨☆●●●●●●●)からの構え移行。1発止めから⇧or⇩で蛇の構えに、2発止めから⇧or⇩で龍の構えに、というように、五つの構えすべてに移行できるのだ。まずは、この技を使って構えを覚えよう。

ダウン状態および酔歩からの選択肢が豊富に！

通常ダウン

寝構え

酔歩

ダウン状態からは、●で寝構えに移行できる。寝構えから●で固有技を出すことができ、●で酔歩に移行することも可能。酔歩からは、⇦●などの新技が追加されているほか、●or●で投げを出すことが可能に(投げ抜けは●)。また、➡を入れっぱなしにすると、フラフラと走りながら相手に近付ける。

新連係！

⇦●●の1発目は、相手の足元を踏み付けるような下段攻撃。1発止めで背を向け、そこから攻めることも可能。2発目は、肘による上段攻撃を繰り出す。攻撃力は、見た目以上に高い。

鉄板6 ヨシミツ補足 レイ補足

地雷刃は⇩●にコマンドが変更。鬼蓟は立ち途中●●●●に変更。華輪は⇦●と⇦●で、移動方向を選べるようになった。
寝構えには、うつ伏せダウン状態からも移行可能。ここから酔歩に移行すれば、相手に背を向けながら、酔歩状態を維持できる。

力強くなって死神が帰ってきた!!

ドラグノフ

技名	コマンド
サミンク&クリップ	
フロストチャージ	立ち途中に
ハンマーコック	
ディスコネクター	
ピットフォール	相手の下段攻撃に合わせて

多くの技の性能が変化し、大改革が実行されたドラグノフ。まずは固有技を一通り出して、変更点を自分で発見しよう。 Text:垂れ

まずはディスコネクターを使いこなせ！

追加された新技の中で最有力候補となるのがディスコネクター（）だ。中→上→中のコンビネーションで主な用途はバウンドコンボ後の追い打ちになるだろう。ロシアンフッククラッシュ（）が空中コンボ時、バウンドコンボを誘発するので、相手をサイトロックアッパー（）やブーストエルボー（⇩⇦⇨）で浮かせたら締めをロシアンフックコンビネーションにして前ダッシュ～ディスコネクターを追撃で決めていこう。慣れるまでは少し難しいが、基本コンボとなるので要練習だ。

注目技

ハンマーコック
⇩⇧⇨

ディスコネクターと並ぶ新主力技。特殊ステップ（⇩⇧⇨）中に出せる上段攻撃でヒット時は相手が崩れるので空中コンボを決められる。

ピットフォール（下段攻撃に合わせて）は投げ抜け不能の高威力投げだ。

勝利ポーズも追加された。相手の目の前でリピングデッドしていくぞ。

使いやすくて高火力!! これぞ最強セレブ☆

リリ

技名	コマンド
ワンツースパインシュート	
スラッシュヴァイン	
ソーンウィップ	
ヒーコックワルツ	
パドリング&フリップミラー	

アクロバティックな動作が特徴的なリリ。背向け移行技と背向けからの固有技でトリッキーに闘っていけるのだ。 Text:ハメコ。

華麗に優雅にセレブリティ♪

リリはや といったコンボ始動技が使いやすく、空中コンボも簡単な初心者にも扱いやすいキャラ。自身のリーチはそれほどでもないが、スパインシュート（）やバックフリップ・スピニングエッジ（）といった体ごと移動する技で十分にカバーできる。また、発生が早い中段のテンペスト（背向け中）や、ダウンを奪える下段のフラットトリップ（背向け中⬇）など優秀な背向け中の固有技を持つ上、背向けに移行する技も豊富なので、活用法次第で幅広い攻めを繰り広げていけるぞ。

注目技

ヒーコックワルツ

中段蹴りから中段突きを繰り出す。リーチと判定の低さのおかげで空中コンボのつなぎに便利。初段で止めれば背向けに移行するので、攻めの始動にも使えそうだ。

背向け中で中段のピンタが出せるようになったぞ。ダウンを奪える上、テンペストよりも横方向に強いので、バックフリップ・スピニングエッジ1発止め後の連係に組み込むと効果を発揮しそうである。

プロレスに死角無し!!

打撃も投げもお手のもの!!

上段で横方向に判定が強く、驚異的なリーチを誇るシャドーラリアット（⇨☆⇩）や、しゃがみステータスのタロスカッター（⇩）などの打撃技、そしてダブルアームスイング（⇨☆⇩⇩⇧⇦⇨）やD.D.T（⇧）といった破壊力に優れた投げ技、その両方が強力なのがアーマーキングの特徴。また、スカし確定に使える浮かせ技のブラックスマッシュ（⇨☆⇩）や特殊ステップ～キャンセル投げなど、入力精度次第で大幅な戦力アップが望めるテクニカルな要素も豊富なので、やり込むほどに強くなれるのだ。

注目技

スピニングラリアット
⇧

大きく振りかぶり、回転して中段のラリアットを放つ新技。横方向に強くリーチが長い上、ヒット時にダウンを奪えるので、主力けん制技となりそうだ。

1発目が当たれば3発目までつながる3連ストンピングは、相手がダウンしているときのみ出せる新技だ。投げが決まった後、相手が寝っぱなしを選択するなら、こいつでゲシゲシと踏んでやりたいところだ。

アーマーキング

リーチに優れた打撃と高威力の投げを併せ持つアーマーキング。テクニックを勝率に反映させやすい点が魅力!! Text:ハメコ。

技名	コマンド
ブラックエルボーフック	
ブラックスマッシュ	☆
スピニングラリアット	
杭打ち式ヘッドバット	
ナイフエッジコンビネーション	

鉄板6 ドラグノフ補足 リリ補足 アーマーキング補足

ロシアンフック・アサルト（）ヒット時は相手がド派手に吹き飛ぶようになったぞ。受け身の取れないダウンになるのでいろんな追い打ちが決められそうだ。
背向け中は背向け状態からバックフリップ・スピニングエッジのようなモーションで攻撃する技に変化。移動距離が長いので背向け状態からの起き攻めに使えそうだ。
でタロスカッターから中段の前蹴りに派生できるように。初段ガード時の反撃を抑制したり、空中の低い位置に居る相手を拾うのにお世話になりそうだ。

暴れが得意な浪花の暴走娘、見参!!

風間 飛鳥 （カザマ アスカ）

細かい連係を多数持つアスカ。"暴れ"に適した技が豊富なため、不利な状況でこそ真価を発揮できる特殊なキャラだ。

Text:ハメコ。

技名	コマンド
水仙（すいせん）	⇖●●●
阿羅々木（あららき）	⇗●●●
芭蕉颪（ばしょうおろし）	●●●●●
蘭月（らんげつ）	⇨➡●
纏い柊（まといひいらぎ）	⇦➡●

高性能な各種ステータス技が持ち味!!

低リスクのジャンプステータス技である紫雲二段蹴り（⇩●）や流雲墜（●）に竜車蹴り（⇦●）、動作中常にしゃがみステータスを持つ下段の刈脚（⇗●）や雅（しゃがみ中●）、姿勢が低く、相手の上・中段攻撃に強い香月（立ち途中●）など、防御的な技を数多く持つアスカは、相手に攻めにくい印象を与えられるのが面白い。

また、細かい中・下段の二択を数多く持つおかげで、ケズリ合いにも滅法強い。ただし、確定反撃能力は高くないので、勝つためには"暴れ"のセンスを要求されるぞ。

注目技

纏い柊

⇦➡●

纏い柊は踏み込んで中段回し蹴りを放つ新技。リーチが非常に長い上に自分の右側に判定が強いので、けん制に使えそうだ。技後にしゃがみ状態となるのも特徴的。

芭蕉颪（●●●）は速ワンツーから振り下ろし"を放つ3段攻撃。3発目カウンターヒットで……ダウンを与える模様。空中ヒット時にはバウンドとなるので、空中コンボにも役立ちそう。

その一撃、大木をも穿つ!

風間 仁 （カザマ ジン）

技名	コマンド
真空飛び上段蹴り（しんくうとびじょうだんげり）	⇨●中に●
転掌絶刀（てんしょうぜっとう）	⇗●●●●
直突き～左下段蹴り～右下段蹴り	●⇩●●●
左膝蹴り（ひだりひざげり）	⇖●
計都（けいと）	⇦⇨●●

ジンの繰り出す「突き」や「蹴り」の一撃は、「正統派空手」の名にふさわしい切れ味を持っている。

Text:タケヤマ

基本こそ最強！

●や●からの派生技など基本技の性能が相変わらず高いジン。接近戦では逆突き（●●）や羅喉（⇦⇨●●●）、中間距離では右中段前蹴り（⇨●）や右回し突き（最速）（⇨☆⇩⇦●）といった技でペースを握っていける。

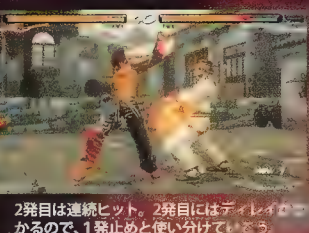
新技には、直突き～左下段蹴り（●⇩●）からの下段蹴り派生など、空手家らしい技が顔を並べる。また、注目の変更点としては右下段後ろ回し蹴り・弐（⇦● 中に●）の発生が早くなっていること。踏み込み右下段回し蹴り（⇨☆⇩●）に代わる崩し要素として、期待大!?

注目技

計都

⇦⇨●●

羅喉（⇦⇨●●●）1発目から、●で中段後ろ回し蹴りが出るように！ この新技の追加によって、羅喉2発目をしゃがまれるリスクが減った。

⇦●●●の1発目は、リーチの長い中段突き。発生がそこそこ早く、使いやすい。

2発目は連続ヒット。2発目にはディレイがかかるので、1発止めと使い分けていこう。

遊遊元気娘に磨きがかかる!!

凌 暁雨 （リン・シャオユウ）

技名	コマンド
白連斧月（びゃくれんふげつ）	⇦➡●●●
背抱堤蹴（はいほうていしゅう）	⇦●
七星穿掌（しちせいせんしょう）	⇦●●
里合連掃腿（りごうれんそうたい）	⇨●●
円圏前劈（えんけんぜんへき）	背向け中に●●●●

鳳凰の構えと背向け状態へと派生する技が増えたのが何よりうれしい。攻めのバリエーションを増やしていこう。

Text:垂れ

攻撃の手を緩めちゃダメ！

ガードされても攻め続けられる雀連手（●●●）や雀連砲（●⇩●）を使って相手の反撃を誘い、鳳凰の構え（⇩●）でかわして鳳凰連腿（鳳凰の構え中に⇦●）で浮かせるシャオユウ伝統の闘い方は健在。対戦中は困ったら体勢の低い鳳凰の構えを使って逆に相手を困らせていこう。

白連斧月1発止め（⇨➡●）からレバー⬇やスラッシュキック（⇦⇨⇦●）からなど、鳳凰の構えへと派生する技が増えているのでいろいろ探してみよう。とにかく随所で動き回れる調整がなされているぞ。

注目技

七星穿掌

⇦●●

中→下の連係。2発目のタイミングをずらせる上、1発止めから背向けに移行可能なのでガードされても強気に攻められる。

シャオユウに待望の両方向に判定の強い技が追加。相手の横移動をつぶしてくれるぞ。

中→下の連係なので1発止めから下段を意識させて、鳳凰の構えから攻めるのも効果的。

鉄板6

アスカ補足 ●●で中段の前蹴りから蹴返しを繰り出す連係技が出せるように。これにより、前作の下軸蹴（●）は鷹速下蹴り（●●）からしか出せなくなってしまった。

シャオユウ補足 空中コンボ時のバウンドコンボ誘発技で最も使用頻度が高いのが背身連錘打2発止め（背向け中●●）。追撃をしっかり決めていこう。

ジン補足 残心・弐（⇦●）の構えは⇩でキャンセルできる。⇦●⇨～⇦●⇨と繰り返せば、高速で前後に動くステップが可能。視覚的なフェイントとして使っていける。

華麗な足技で攻めろ!!

花郎（ファラン）

技名	コマンド
エアレイド	●●●
ファイアストームレフト	レフトフラミンゴ中に⇨●●●
コンバートミドル	レフトフラミンゴ中に⇦●●
ファランクス	⇨☆⇩⇧●
ライトスカイボルト	ライトフラミンゴ中に●●

左右の構えとフラミンゴを使いこなすのは難しいが、やり込むほど強くなるキャラだぞ。

Text:ミスター

多彩な連係を組み立て、相手をほんろうしよう

ファランは基本的な立ち状態の左構えに加え、右構えとレフト＆ライトフラミンゴの四つの構えを持つ。右構えやフラミンゴからは使いやすい技を出せるため、技後に構えに移行するワンツーフラミンゴ（●●●or●●）や踵落とし（立ち途中に●●）を当ててから攻め立てるのがセオリーとなる。また空中コンボも多彩なため、浮かせ技の⇦●やレフトプラズマブレード（⇦●）なども狙っていこう。新技と新連係で、細かく攻めるスタイルが進化したファラン。息つく暇も与えず攻め続けよう。

注目技

ライトスカイボルト
ライトフラミンゴ中に⇦●

フラミンゴ中に出せる中段の蹴り技。攻撃判定の発生はあまり早くないものの、フラミンゴの弱点である相手の横移動やバックステップに届きやすい。

こちらもフラミンゴ中に出せる中段蹴りの、コンバートミドル。こちらはレフトフラミンゴから右構えに移行するため、連係のバリエーションの一つに加えよう。

舞い踊る足蹴の盛宴!!

クリスティ・モンテイロ/エディ・ゴルド

技名	コマンド
アデウス	⇗● or ⇘●
バナネイラ・ホラール	しゃがんだ状態で⇧●●
バトゥカーダ	逆立ち中に●●
メイア・ルーラ・ジ・コンパッソ	⇧●●●●●
アウー・ジ・ビッコ	⇩●●●

逆立ちや座りを経由した柔軟な連係で相手を幻惑できるエディとクリスティ。技数の割には簡単で扱いやすいのだ。

Text:ハメコ。

特殊構えを生かした攻めのバリエーションは無限大!!

エディ、クリスティは、中・下段を含んだコンビネーションが豊富な上、低い姿勢のおかげで中段攻撃すらも回避できる座り（⇩●●）、無防備だが使いやすい中段攻撃がそろった逆立ち（⇦●●）にさまざまな技から移行でき、連続的な攻めを簡単に組み立てられる。特に、座りからは下段のトゥファオン（座り中【●●●】）と中段のトロッカ・エ・アタカール（座り中【●●●】）というコンボ始動技による強力な二択が可能なのだ。技や構えのモーションが特殊なので、簡単に対応されにくいのも強みの一つだ。

注目技

バトゥカーダ
逆立ち中に●●

逆立ち中に●●で、抜け不能の投げ技であるバトゥカーダを出せるように。前作での欠点だった逆立ち中の崩しにくさは、この新技によって解消されたといえる。

さらにここから●を入力すれば、中段の踵落としに派生するアウー・ジ・ビッコに派生。

新技と既存技を使いこなそう!!

立ち合いで使う技のほか、雲手（⇨●●）や虚歩（⇦●●）、残影（⇩⇧➡）からの技が増え、動きの自由度が高くなった。相手の技のスカりなどに出す嶽寸靠（⇦●●）を意識しつつ、側腹腿（⇦●●）や弾腿（⇧●●）で横移動を抑止し、鉄叙（⇧●●）や蒼蛇落襲（⇩●●）で体力を削るといった手堅い動きから、特殊動作を生かしたトリッキーな攻防まで、使い手の個性が出そうだ。

新技の⇩●●●●●は、全段連続ヒットする中段技。ガードされても手痛い反撃は受けないので、有利な状況でどんどん使えそうだ。

神拳、ここに極まる!!

注目技

⇩⇧⇨●●

残影（⇩⇧➡）から出せる発生の早い中段攻撃。カウンターヒットで空中コンボに移行できる上、ガードされても反撃を受けない優秀技!!　使いまくるしかない!!

少しモーションが変わった虚歩。二択となる中段の派生技もより強力になっている。

虚歩中●はダメージが高く、ヒットさせれば大きく有利に。起き攻めに活躍しそうだ。

馮威（フェン・ウェイ）

前作同様初心者にも扱いやすく、万能な技がそろっているフェン。新たに加わった強力な技を使いこなせば、向かうところ敵無し!!

Text:ユウ

技名	コマンド
鬼弾激掌（きだんけきしょう）	⇦⇨●●
入環嶽寸把（にゅうかんがくすんは）	⇨●●●●●●
天部槌（てんぶつい）	⇦●●●
方天旋腿（ほうてんせんたい）	⇧●●
炮烙葬（ほうらくそう）	相手に背を向けて●●or●●

鉄板6

エディ／クリスティ補足　座り中に●or●で横転すると、横転終了後に再び座りに移行するように。ただし動作中に攻撃を受けると地上くらいになるので、無闇に使うのは危険。

ファラン補足　ボトルカット（⇦●）がカウンターヒットした場合、相手は回復不能の崩れ状態になるぞ。回転踵落とし（⇨➡●）も判定が強くなり、起き攻めで当たりやすくなった。

フェン補足　新技の⇩⇦⇨●は、ハーフステップ（⇩●）後⇧入れでしゃがみ帰着しての落襲把（しゃがみ中⇧●）との二択で使うのが実戦的だ。

三島流喧嘩空手、ここに極まる!

風神拳のススメ

カズヤといえば最速風神拳（⇨☆⇩⇘RP）。この技を対戦相手にブチ当てることが、すなわち勝利に直結する。最初のうちは「ドリャッ！」という掛け声と、青白く輝くエフェクトを体感するだけで興奮を隠せないハズだ。この技をジャブのように使いこなせるようになれば、「鉄拳」というゲームを何倍も楽しむことができる。幸い忌怨拳（⇧RP）や腿砕き（⇩RK）といった使いやすい中・下段にも恵まれているため、基本戦術はシンプルで分かりやすい。あとは風神拳を打ち込むヤル気次第、三島家は君の参戦を待っているぞ！

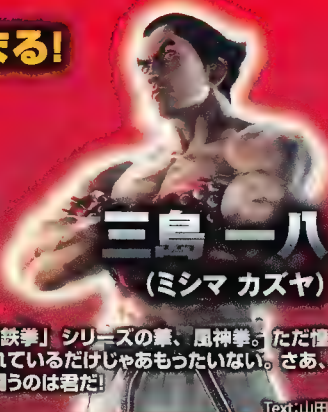
注目技

獅子斬り包丁
⇧RP

獅子斬り包丁がモーション変更。カズヤ待望のダウンに当たる中段攻撃に。ダウン状態の相手に震撃（⇩RK）との二択を迫れ、起き攻めの厚みが増したぞ。

新技の中段攻撃、蜘蛛切（⇦RP）。大きく身を引いてから繰り出す強烈な中段突き。

カウンターヒットで崩れからの空中コンボを狙えるので、相手の連係を読んだら使おう。

三島一八（ミシマ カズヤ）

「鉄拳」シリーズの華、風神拳。ただ憧れているだけじゃあもったいない。さあ、闘うのは君だ！

Text：山田

技名	コマンド
鬼斬り包丁（おにきりぼうちょう）	⇘➡RP
螺旋裏拳（らせんうらけん）	⇦⬅LP RP
蜘蛛切（くもきり）	⇦RP
胸尖昇拳（きょうせんしょうけん）	⇧LP RP
双殴両刃（そうおうりょうは）	RP⇗RP LK RK

株主優待券を無駄にするな!

リー・チャオラン

技名	コマンド
コンビネーションドライ	LP RP
アシッドストーム	⇦LP RP LP RP LK RK
ダブルシグナル	⇨LK RK
マーキュリードライブ	⇧LK RK
ヒールブースター	立ち途中にLK RK

新技はどれも今までのリーには無かった新しい要素ばかり。接近戦の破壊力も増し、近距離〜長距離すべてが得意分野!! Text：ユウ

細かく削って、ときに大胆に!!

新技のヒールブースター（立ち途中RK RK）は相手の上段攻撃をしゃがんだときの反撃として、またはスライディング（しゃがみ中⇧⇩⬆RK）との二択に使っていこう。

リーチの長い優秀な削り技のシルバーテイル（しゃがみ中⇧RK）は健在。相手に下段を意識させたらダブルシグナル（⇨LK RK）や新技の⇨☆LK RKで大きなダメージを狙っていこう。シルバーニー（⇦RK）や⇨☆LK RKのように、ローリスクハイリターンな浮かせ技が多いので、臆さずにどんどん大技を繰り出せ!!

注目技

ダブルシグナル
⇨LK RK

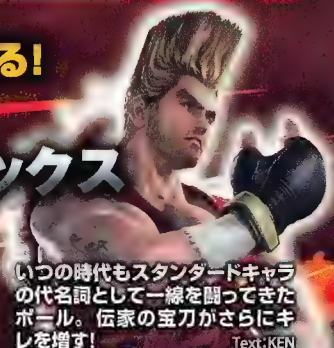
リーチが長く、連続ヒットでダウンを奪えるダブルシグナルは、2発目に大幅なディレイが効くので、1発止めも面白い。壁際ではさらにプレッシャーが増すぞ。

⇨LK RKの初段は待望のダウン状態にもあたる中段の踵落とし!! 起き攻めで活躍しそうだ。

2発目はカウンターヒットで回復不能の崩れを誘発。初段ガード時に読み合いとなるか!?

熱血オヤジは拳で語る!

ポール・フェニックス

技名	コマンド
出足払い（であしばらい）	⇨RK
鼓打ち（つづみうち）	⇨RP
弦月（げんげつ）	⇩⇘⇨RP
軍馬（ぐんば）	⇩⇘⇨RP
撥双打ち（はっそううち）	⇨LP RP

いつの時代もスタンダードキャラの代名詞として一線を闘ってきたポール。伝家の宝刀がさらにキレを増す！ Text：KEN

漢と書いてオトコと読む

ストーリー上ではお笑い担当が板に付いてきたポールだが、豪快さ、男らしさは『鉄拳6』でも健在だ。

主力となる中段の崩拳（⇩⇘⇨RP）や下段攻撃の竜王霹靂掌（⇩RK LP RP）といった技の威力が高く、レイジシステムの恩恵を得やすいため、それらの中・下段攻撃による漢二択は脅威となるだろう。

スキあらば前に出て二択をかけるスタイルはポールのだいご味。狙いが明確なだけに、初心者にもオススメのキャラクターだ。磨き抜いたその拳で目指せ、宇宙一！

注目技

撥双打ち（はっそううち）
⇦RP

リーチと威力に優れた上段攻撃。万聖竜王拳（⇦⬅RP）のコマンドが変更されたので、投げ抜けミスで無防備な姿をさらすことも無くなった？

崩拳は近距離で出せば相手のガードを弾くように、手痛い反撃を受けにくくなるので、二択をかける際には可能な限り接近してめり込むように、打つべし！ 打つべし！ 打つべし！

鉄板6

カズヤ補足
ポール補足
リー補足

カズヤの最終兵器、忌怨剛※忌怨拳（⇧RP）カウンターヒット→踏足最速風神拳（⇨☆⇩⇘RP）は健在。新要素のバウンドコンボにより、その威力はまさに一撃必殺……
万聖竜崩拳は⇨で2発目をキャンセルできるようになった。相手に密着した状態でフェイントをかけるので幻惑効果が高く、戦術の幅が広がりそうだ。
シープスライサー（ヒットマンスタイル中RK）の発生が大幅に早く、スキャッタープロウ（ヒットマンスタイル中RK）と二択になるので、ヒットマンスタイルに移行できる技は要チェック

燃え盛るドラゴン 動きも新たに新装開店!!

マーシャル・ロウ

技名	コマンド
タイガーファング	
ウルフファング	相手に背を向けて
尺勁（しゃっけい）	中に
ブレッシングキック	
ストラクトキック	

つなぎの早い連係を多数持つロウは、生粋の近距離キャラ。特殊構えのチャージドラゴンでテクニカルな攻めも可能! Text:ハメコ。

スピーディな攻めで相手を黙らせろ!!

初段カウンターヒット時にダウンを奪えるワンツーニー（）、発生の早い中段技やタイガーファング（）、下段のブレイクロー（）やストラクトキック（）など細かい技による素早い攻めが得意なロウ。空中コンボに移行できるドラゴンニー（）など投げも強く、至近距離での攻め手には事欠かない。特定の技からで移行できるチャージドラゴン2は忙しい操作を要求されるが、使いこなせば幅の広い攻めが可能となる。勢いで一気に攻めたい人向けのキャラだ。

注目技

ブレッシングキック

小さく跳び上がって両足で交互に蹴るブレッシングキック。長いリーチと発生の早さを併せ持つので、中間距離で相手の技を空振りさせた際の反撃に使えそうだ。

立ち途中は中段アッパー〜上段フックの新連係。発生が早く使いやすそうだ。

2発目がヒットすると相手は背を向けるほどにのけぞり、ゆっくりと倒れ込む。

さらなる磨きがかかった左手!

スティーブ・フォックス

技名	コマンド
ソニックファング	
ニーボルトブロウ	
ヴァンガードラッシュ	
ピーカブースタイル	
テン・カウント	ピーカブースタイル中に

新たな構えが加わり、今まで以上にプレイヤーの個性が出せるスティーブ。使い込むほど面白くなっていくぞ!! Text:ユウ

クイックフックを使いこなせ!

クイックフック〜フリッカー構え（）はスティーブにとって最も重要な技になりそうだ。乱打戦の最中や、中距離で置くように使うのが効果的。技後の硬直が少なくなり、カウンターヒットで距離が離れず簡単に空中コンボにつなげられる。

ピーカブースタイル（）は構え中に各種ウェービング（or）に移行できる。相手の攻撃を誘うもよし、固まる相手を投げ技のテン・カウント（ピーカブースタイル中）で崩すのもよしだ。クイックターン（）からで派生できるので、これで攻め込め!

注目技

従来の右アッパーよりリーチが長く、カウンターヒットで崩れを誘発できる中段技。ガードされても反撃は受けないので、有利な状況でどんどん使っていこう!!

モーション変更でリーチが大幅に伸びたウルフシューター（）。ガードされても不利が少なく、相手との距離を詰めたいときや下段技を読んだときに気軽に使えるぞ。

見た目に違わず、豪快な技を持つ破壊神!

タックルと投げを決めろ!

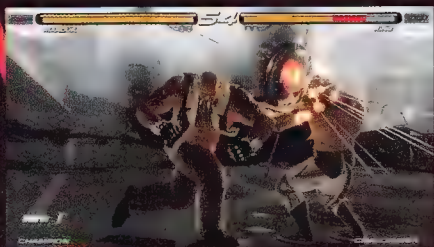
力強い単発技が増えているのはもちろん、連係も強化。攻め手を増やしてプレッシャーを与えていこう。

マードックの代名詞ともいえるスピアタックル（クラウチングスタイル中に）は、本作でも重要になりそうだ。二択を警戒して固まる相手や、相手の受け身に対してどんどん出していこう。相手がタックルを警戒して技を出してきた場合は、スカしてスイングアッパー（）などの浮かせ技を狙おう。

また、技後に空中コンボが入る投げ技アトミックバスター（）もスキあらば決めていきたい。

注目技

コンプレッサー

右のヒザを入れ、大きく振りかぶってからの両手でハンマーで相手をたたき付ける新技。空中コンボの締めに組み込めば、バウンドを誘発することができるぞ。

ハーストバッシュは、下段蹴りから始まる3段技。バウンド中などの、低い位置で空中やられになった相手を拾うのに適しているぞ。

クレイグ・マードック

豪快な技が多いが、空中コンボにはコマンドテクニックを必要とするものもあり、やり込みがいもあるぞ。 Text:ミスター

技名	コマンド
ウインドミルインサイド	
フックスマッシュコンボ	
ニースリング	
ハーストバッシュ	
コンプレッサー	

鉄板6

スティーブ補足 ・リング（）のコマンドが前作から変更。しゃがみ状態からも出せるようになったぞ。それに伴いフリッカー構え（）もコマンドが変更されているので注意しよう。
ロウ補足 で下段キック〜上段キックの新連係を出せるように。2発目ヒット時にダウンを奪える。気合溜めはホールドで動作を延長できるが、やり過ぎると疲れてしまう（笑）。
マードック補足 コンプレッサーでたたき付けた後や、起き攻めなどの状況では、やハーストバッシュが有効となるぞ。

魅せ付けろ、プロレス"愛"（LOVE）！

「投げ」ときどき「打撃」

キングというキャラは、レスリングの体現者である。つまりすべての中心に投げ技有りき、なのだ。発生が早く抜け難いシャイニングウィザード（⇨⇨➡）やジャイアントスイング（⇨☆⇦⇧⇩⇦⇨）、大ダメージを狙える投げコンボなど、キングは多種多様な投げ技を持つ。対戦相手もいつかは投げのプレッシャーに怯え、しゃがまざるを得ないはず。そのときは容赦無くメキシコ仕込みの強烈な中段技をお見舞いしてやれ！　君もレスラーの端くれなら、「鉄拳」という大舞台、プロレス最強を証明してもらおう!!

注目技

スプリントフック～クロスアッパー

⇦

カウンターヒットで崩れを誘発する、スプリントフック（⇦）に派生が追加。上段だが連続ヒットするため、スキの小さな技に対する確定反撃として重宝しそう。

アメリカンジャブ（⇦）からの派生技。上段で連続ヒットしないが、頭突き部分はガードさせて有利。トゥーキック派生もあるので、うまく戦術に取り入れよう。また2発目はバウンドを誘発し、コンボにも使えるぞ。

キング

豪快な投げ技が主力のキング。対になる中段技もしっかりプロレスしていて、漢なら黙って使うしかないハズだ。

Text:山田

技名	コマンド
ジャガーステップ・ソバット	中に
ダブルフックインパクト	⇦
スプリントフック～クロスアッパー	
シューティングキックコンビネーション	⇦
アメリカンジャブ～トゥーキック	

猪突猛進メガネっ娘！

ジュリア・チャン

技名	コマンド
崩捶（ほうすい）	⇘
猛虎硬爬山（もうここうはざん）	⇨
通天掃山（つうてんそうざん）	
炮拳燕子（ほうけんえんし）	⇦
斬捶横打（ざんすいおうだ）	立ち途中に

過去のシリーズでは一撃の破壊力と接近戦に長けていたジュリア。さらなるパワーアップに期待がかかる！

Text:KEN

新技よりも重要？

本作におけるジュリア最大のポイントといえば、やはり「ダウンしなくなった虎身肘（⇨➡）」だろうか。この変更により、戦術が大幅に変わるのは間違い無いだろう。

また、横方向への判定が強くなって、ノーマルヒットでダウンを奪えるようになった里合天腿（⇦）や、ダウン中の相手にもヒットする新技の中段攻撃⇦⇨など、今までの弱点を補う新技の数々にも注目。より接近戦に特化したと感じられる。

まさにかゆいところに手が届く調整で、新生ジュリアに死角無し!?

注目技

里合天腿

⇦

里合天腿は、全ジュリア使い待望の横移動対策技。上段攻撃だがノーマルヒットでダウンを奪え、スキも少ないので接近戦の要となりそうだ。

起き攻めは強いが寝っぱなしにプレッシャーを与えられないのは過去の話。⇨➡があれば、「寝っぱなしで一発もらって安全に起き上がろう」なんて甘い考えは許しません。いつまで寝てるつもり？

相撲一筋、漢道（おとこみち）！

岩竜（ガンリュウ）

技名	コマンド
岩断破～その場座り（がんだんは～そのばすわり）	⇩ 中に
地均し（じならし）	座った状態で
ロケット突っ張り（ろけっとつっぱり）	⇨
闘魂張り（とうこんはり）	⇦
太鼓判乱れ打ち（たいこばんみだれうち）	

異色の相撲キャラとして、『DR』では大活躍したガンリュウ。『鉄拳6』でも、押し相撲で天下を取れるか!?

Text:タケヤマ

磨きがかかった相撲ワールド！

優秀な下段攻撃、けたぐり（⇩）と、中段攻撃の送り出し（⇩）や突き上げアッパー（⇩）の二択を迫っていく闘い方は『鉄拳6』でも健在。

送り出し（⇩）は、カウンターヒット時に組み手つかみ（⇨➡）ヒット時のような状況となり、抜けコマンドの三択を迫れるようになった。どんどん使っていこう。

そのほかの変化としては、歌舞伎張り手（⇩）から中段の派生が出たり、ヒッププレス（⇩）から唸り地蔵（背向け中）が出せたりと、面白い派生が追加されている。

注目技

⇦【　】

その場から高速の張り手を4発お見舞いする新技。連続ヒットするので、いろいろと使い道がありそうだ。

リーチが長い中段攻撃の送り出し。カウンターヒット時は相手とがっぷり四つになり……、

投げ技の三択を仕掛けられる。ガンリュウ使いにとっては非常にうれしい強化ポイントだ。

鉄板6

キング補足 ついにジャイスイコマンドの新技追加！　コマンドは（⇨☆⇦⇧⇩⇦➡）で、相手を空中に放り投げた後、ボディプレスで攻撃する。威力も高く必見!!

ガンリュウ補足 新技の⇦は、1発目が電車道（⇧）にそっくりなモーションだが、派生の2発目は中段攻撃。電車道の2発目をしゃがむ相手に対して、この新技を出してみよう。

ジュリア補足 虎身肘（⇨➡）は当てても相手がダウンしなくなった。ヒット時は大幅有利なようなので、択一攻撃を仕掛けていくのが基本戦術になるのは想像に難くない。

エージェント 昼夜を問わず往く！

レイヴン

技名	コマンド
ミッシングリンク	⇦ [ボタン]
ファフニール	相手に背を向けて [ボタン]
タルタロス	⇨ [ボタン]
ギロチンジャック	⇧ [ボタン]
レーヴァテイン	⇩⇦➡【[ボタン]】

トリッキー＆アクロバティック！より忍者らしく洗練された技の数々で相手をほんろうせよ！

Text:KEN

縦横無尽に駆け抜けろ！

ヨシミツとは対極の正当派（？）忍者レイヴン。従来は中・下の二択を中心としたどちらかといえば地味な印象のあったレイヴンだが、本作ではモーションや演出に非常に力が入っており、とりあえず技を出すだけでも楽しめるキャラクターになっているぞ。

技性能の面においてもギロチンクラッカー（⇧[ボタン]）によるバウンドコンボなど、想像力を刺激する要素が満載。アクロバティックな動きで、プレイヤーのハートをがっちりつかむこと請け合いだ！

注目技

相手の目の前で一瞬姿を消し、各ボタンに対応した派生技を繰り出すことができる。攻撃をかわしつつ反撃に転じる万能的な技なのだろうか？

モータルエルボー（⇩⇧➡[ボタン]）はヒット時に分身しつつ相手を突き抜ける！　相手の前後どちらに現れるかも選択できるようだ。モーションが変更された技の中でもカッコ良さナンバー1！

冷酷非道 金髪アサシン

ニーナ・ウィリアムズ

技名	コマンド
震通掌破（しんつうしょうは）	⇨ [ボタン]
リバースアイボリーカッター	⇦ [ボタン]
カットスロート	⇩ [ボタン]
フラッピングバタフライ	立ち途中に [ボタン]
背負い逆十字固め（せおいぎゃくじゅうじがため）	⇩⇘⇨ [ボタン] 中に [ボタン]

より華麗になったウィリアムズ姉！女キャラらしい細かい技と、細い体に見合わぬ力強い技を持っているぞ！

Text:リュウケイ

蝶のように舞い、蜂のように刺す！

代名詞的な技であるアッパーストレート（⇧[ボタン]）などの小技で相手の反撃を誘い、それをかわしてリバースアイボリーカッター（⇦[ボタン]）など強力な浮かせ技を決めるスタイルは、本作でも有効となりそうだ。

相手の横移動に対しては、サイドステップスタッブ（⇧[ボタン]）が強化され、リターンが大幅上昇。下段攻撃では、新技のカットスロート（⇩[ボタン]）1発止めが非常に使い勝手がいい。

より優秀になった小技を駆使して攻め込み、狙うはリバースアイボリーカッターだ!!

注目技

女性の必殺技（？）である平手打ち。ニーナは往復では飽き足らず、さらにもう1発お見舞いするぞ！　総ダメージはかなりのもので、相手を吹き飛ばす。

ダイーハーコンボクローズ（⇦[ボタン]）。1発目は今までの上段攻撃なのだが……

2発目が中段の浮かせ技に！　3発目はバウンド誘発技だ。

姉妹喧嘩三昧アサシン妹！

アンナ・ウィリアムズ

しゃがみ状態からの単純にして強力な二択攻撃で、初心者から上級者まで人気のあったアンナ。気になる変更点は!?

Text:リュウケイ

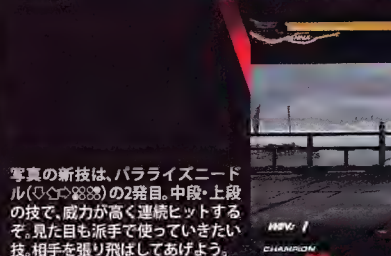
技名	コマンド
クリムゾンアロー	⇩⇘➡ [ボタン]
ピンヒールステッチ	⇦ [ボタン]
アッパーストレート＆カオスジャッジメント	⇧ [ボタン] ⇦
ストリクス	カオスジャッジメント中に ⇦ [ボタン]
パラライズニードル	⇩⇘⇨ [ボタン]

強引な二択で満たせっ！サド魂！

リフトショット（立ち途中[ボタン]）とコールドブレード（しゃがんだ状態で⇧[ボタン]）による、しゃがみ状態からの強力な二択は健在。しつこいと思われるまで二択をかけて力で捻じ伏せよう!!　また、新派生としてアッパーストレート＆カオスジャッジメント（⇧[ボタン]⇦）が追加。サーマルシュート（⇧[ボタン]）をキャンセルしてカオスジャッジメントに移行するぞ。さらにカオスジャッジメントからジャンプステータスの浮かせ技、ストリクス（⇦[ボタン]）が追加され、選択肢が広がった！　トリッキーな動きもできる新生アンナに期待大だ!!

注目技

⇦[ボタン]

横になぎ払うリーチの長い蹴り技が追加されたぞ。威力は低いが、相手の両横移動に判定が強く、気軽に使えそうだ。

写真の新技は、パラライズニードル（⇩⇘⇨[ボタン]）の2発目。中段・上段の技で、威力が高く連続ヒットするぞ。見た目も派手で使っていきたい技。相手を張り飛ばしてあげよう。

鉄板6 ニーナ補足 レイヴン補足 アンナ補足

[ボタン]入力の単発スパイダーニーが削除されたため、確定反撃やスカしに使いやすいレプラホーンキック（⇨[ボタン]）が使いやすくなった。これはうれしい変更点だ。
トルネードディザスターはしゃがんだ状態で⇧[ボタン]というコマンドに変更されたため、ハーフステップ（⇩[ボタン]）からスムーズに出せるようになっていたぞ！
バウンド誘発技は、スカーレットレイン（⇧[ボタン]）とアイシクルエッジ（⇩[ボタン]）を確認。硬直が短く、その後がつながりやすいのが前者、リーチが長く、技自体組み込みやすいのが後者だ！

中段技が増えて死角無し！

ブライアン・フューリー

リーチが長い技や、ガードされても攻めを継続できる技が豊富なブライアン。攻め手が多いので、待ちに徹するより攻めながら技をスカそう。　Text:ユウ

技名	コマンド
ワンツースマッシュ	…
パイソンプレス	⇩…
ハチェットキック	⇩⇧⇦…
ブラックアウトコンビネーション	⇧…
ディフェンサー	⇨…

全方位から攻め立てろ！

新技の⇧…は発生が早く、連続ヒットする中段～上段の2段技。主に…やワンツーパンチ（…）などの発生の早い技に織り交ぜて使い、リーチの長いチョッピングエルボー（⇨…）で距離を詰めつつ有利な状況にした後の選択肢としても意識しておこう。

ハチェットキック（⇩⇧⇦…）は、スウェー（⇩⇧⇦）から出せるダメージが高い下段攻撃。カウンターヒットでダウンを奪えるので、スウェー&キックオフ（⇩⇧⇦…）と合わせて起き攻めに使えば大きなプレッシャーを与えられるぞ。

注目技

⇩…

下段→中段のつなぎで、ガードされても距離が離れて手痛い反撃は受けない。カウンターで連続ヒットし大きなダメージを与えられるので、有利な状況で使おう。

ストマックコンビネーション（⇨…）のモーションが変更。3発目は反撃を受けにくくなった。挑発ヒット後にも狙いやすいぞ。

ウィィィィィィィーーンガシャンッ！

ジャック6

技名	コマンド
スレッジハンマー	⇨➡…
ピボットガン・ダブルリフトアップ	⇧…
パトリオットナックル	⇧…
ピボットガン・ブラスター	⇨…
ニーウェッジ・フルアクセル	⇘…

ジャック5からジャック6となり、気分新たに突撃開始！　力強さそのままに、豪快な技がたくさん追加！　Text:垂れ

ためてためて……、ドッカーン！

ホールド技というボタンを押しっぱなしにすることで性能の変わる技がジャック6に多数追加された。

ピボットガン・アサルト（⇨…）、アンカーショベル（⇧…）はホールド入力することで、とんでもなくリーチが伸びるようになった。機械の利点を十分に生かしたその攻撃は一見の価値アリだぞ。

ロケットアッパー（⇨➡…）はホールド入力することでもともと豪快だった見た目がさらに豪快に。ガードされても相手を弾き飛ばすほどの破壊的変ぼうを遂げた。

注目技

ピボットガン・ブラスター

⇨…

念願の連係らしい連係攻撃がやっとジャックに登場。中→上→中で3発目はホールド入力が可能。最大ホールドでなんとガード不能技に変化するぞ！

パンザイアタ―ーッック！　もはや相手すら見ていない……。コンボに使える？

ロケットアッパー最大ためが決まると相手はスゴイ勢いで画面外に飛んでいく。

カワイイ見た目に似合わず凶暴だぞ！

クマ&パンダ

技名	コマンド
シェイプアップキック	⇨…
ベアハンマー～ハンティングスタイル	…
ワイルドビンタ	⇧…
熊奈落払い（くまならくばらい）	⇧…
ハウリングベアー	⇨…

比較的操作方法が簡単なクマ&パンダ。見た目が面白い技も多く、初心者にオススメのキャラだぞ。　Text:ミスター

リーチの長さを生かせ！

全キャラ中トップクラスの体格の大きさとかわいらしさを誇るクマ&パンダ。相手の攻撃をくらいやすいが、リーチが長く、威力が高い技が多いぞ。

発生が早いベアヘブンキャノン1発止め（⇨…）で相手をけん制しつつ、スキを見て熊鬼神拳（⇨➡…）などの中段攻撃と、投げ技やベアラリアット（⇧…）などの下段攻撃で二択を仕掛けていくのがセオリーとなる。

相手が二択を警戒するようになったら、ハンティングスタイル（…）から攻め立て、ラブリーな動きを見せ付けていこう。

注目技

ワイルドビンタ

⇧…

クマならではの判定の強い上段ビンタ。発生もそこそこ早く、相手の技に合わせてカウンター狙いで出すのが有効だ。

新技の⇧…は、右手を大きく振りかぶって相手に殴りかかる派手な中段技。モーションの関係上、横方向にも強そうだ。

鉄板6

ブライアン補足　空中コンボでの…刻みからチョッピングエルボーや、ストッピング～ダブルハンマー（⇨…）がヒットするように。両方ともバウンド誘発技なので、コンボの締めに組みよう。

クマ補足名　ガード不能であるテリブルクロウ（⇨…）が下段さばきされなくなったぞ。空中コンボを途中で止めて、受け身に重ねる連係が有効だ。

ジャック6補足　⇨…のコマンドに新技が割り振られたので、空中コンボ時のジャブは…で出そう。そこからバウンドコンボ誘発技のスレッジハンマー（⇨➡…）につなげれば追撃を決められる。

アニマルコマンドレスラー登場!!

ロジャーJr.

技名	コマンド
フライング・ハンマーパンチ	
カンガルーアタック	
ブーメランナックル	立ち途中に
ワンツーアロー	
カッティングエッジ	

かわいい見た目とは異なり、その攻撃性能は侮れないロジャーJr.。優秀な中・下段や投げ技を駆使し、相手を撃滅せよ！ Text:リュウケイ

それゆけ！ 超攻撃型カンガルー（の息子）！

ロジャーJr.の強さは、二択攻撃のリターンの大きさ。中段のライジングトゥーキック（）、下段のアニマルテイル（）に加え、ジャイアントスイング（☆）を筆頭とする投げも強力だ。だが、相手もそう簡単には二択をかけさせてくれない。そんなときは、初段カウンターで全段ヒットするワンツーアロー（）で相手の技をつぶして黙らせ、スラッシュキックとほぼ同じ性能を持つカッティングエッジ（）などでたたみかけよう！ そこで、固まった相手に二択だ!!

注目技

ロジャー販急所蹴り（）？ ダウン状態の相手にもヒットし、技後は自動的に背向け状態になるぞ。

アニマルメガトンパンチ（）。一見何も変わってないようだが……、

何ともう1発（）お見舞いする！ カンガルーは甘くないぜ！

まだまだワシは現役じゃぞい！

王 椋雷（ワン・ジンレイ）

技名	コマンド
虎撲把（こぼくは）	
通天砲（つうてんほう）	
打突凶把（だとつきょうは）	
無影拳（むえいけん）	立ち途中に
馬形推斬（ばけいすいざん）	

老体に似つかないアクティブな技を繰り出すワン。若さ溢れる魅力タップリおじいちゃんをキミもプレイしてみよう。 Text:垂れ

新技でドンドン押していけ！

ワンは使い勝手のいい新技が多数追加されているので、新技を多めに組み込んだ戦術で相手を圧倒していくように心掛けよう。

頼りになる新技筆頭は。前ダッシュから出せる中段攻撃でノーマルヒットで相手を崩れさせる凶悪な性能を持っている。コンボ始動技の要として立ち合いでやることに困ったら気軽に使っていこう。

既存技ではやっぱり崩拳（）が強い。相変わらず甲高いかけ声とともに繰り出すので、たくさんヒットさせて気持ち良くなっちゃおう。

注目技

で独特のつかみモーションが出るようになり、相手をつかんだ後は、orの追加入力で相手を豪快に吹き飛ばす投げへと派生するぞ。

馬形推斬（）は中→中→上の連係技。空中コンボ……ていけそうだ。

3発目部分はボタンをホールドすると、力強いモーションに変化するぞ。

もうセコイなんて言わせない！

本作のブルースは今までと一味も二味も違う。ムエタイの力強き技がいまいちダメージに反映されなかったのはもう過去の話。はっきり言います……減ります。しかも、めちゃくちゃカッコイイ！ こんなブルースを待っていた！ さぁ、君もムエタイを始めてみないか？

多数の新技の中で、一番目を引くのが構えの追加だ。この構えへは、ワン・ツー・ハイキック（）やトライデントミドル（）から移行でき、下段や中段など固有技に派生するぞ！ コンボと連係、どちらにも活躍しそうだ。

まずはモーションに、そしてダメージに感激せよ

注目技

バサートハンマースタンプ

中に

見よっ、この躍動感！ ミドルキックの後、打ち下ろしの肘をおみまいする。バウンド対応技で、空中コンボでも使用頻度が高そうだ。

デリンジャーローキック（）や、ダブルニー＆ローキック（）をキャンセルして出す膝！ こんな技くらったら、そりゃあもう崩れてしまう。

ブルース・アーヴィン

ムエタイらしい、膝や肘を使った攻撃に磨きがかかり、凶悪な攻撃力を身に着けたブルース。もちろんローも痛いっす。下いっとけ!! Text:リュウケイ

技名	コマンド
ライジングコンビネーション	
ティー・ソーク・カウ	
バサートハンマースタンプ	中に
バサートクラボーン	中に
ブルニードル＆チョッピング	

鉄板6

ワン補足 今までの空中コンボは決まらなくなっているものが多いので注意。相手を浮かせたらとりあえず馬形推斬や打突凶把（）で締めるコンボに切り替えていこう。

ロジャーJr.補足 ブーメランナックル（立ち途中に）は、連続ヒットしダウンを奪える技。ヒット後はアニマルヘッドバット（）まで確定する！

ブルース補足 ダッキングクロー・レフト（☆）の高速化やペインウインドのコマンド変更（しゃがみ中）など下段も強化されているぞ！

フラミンゴを使いこなせ

フラミンゴ(⇦●)をキャンセルして技を出すことができ、これを繰り返すことでビジュアルインパクト抜群の攻めやコンボが狙えるペク師匠。

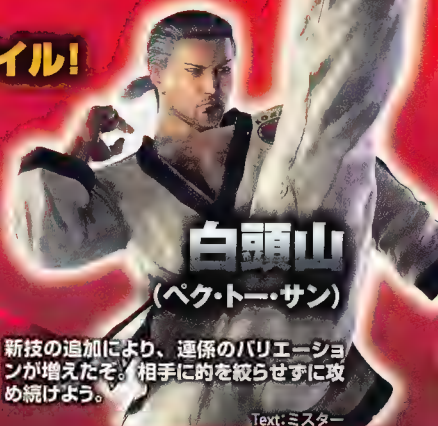
また、フラミンゴの横移動性能が高いため、相手の直線的な攻撃を華麗に避けて、側面や背面を取ることもできる。スネークブレード2発止め(⇩●●)など多様な下段技で相手の立ちガードを崩し、それを嫌がって暴れてきた相手の反撃をスカしてヒールランス(⇦●)やフラミンゴジョーシェイカー(フラミンゴ中に⇦●)など浮かせ技を決めていこう。

いぶし銀な戦闘スタイル!

注目技

フラミンゴジョーシェイカー
フラミンゴ中に⇦●

フラミンゴ中に出せる新技。名前の通りフラミンゴ中に出せ、ジョーシェイカー(⇦●)と同じような性能を持つ浮かせ技だ。もちろんジャンプステータスもあるぞ。

⇦●は空中の相手にヒットさせることで、投げに派生する蹴り技。ペクの右手側にたたき付けるので右側に壁があるときに狙おう。

白頭山
(ペク・トー・サン)

新技の追加により、連係のバリエーションが増えたぞ。相手に的を絞らせずに攻め続けよう。

Text:ミスター

技名	コマンド
トリプルスクウェア	⇦●●●●
スカルクラッシュ	●●●
エアボーントリプル	横移動中に●
フラミンゴジョーシェイカー	フラミンゴ中に⇦●
ヒールフォールコンビネーション	⇦●●●

覚醒!悪魔の因子!!

デビル仁

技名	コマンド
髀骨抜き(ひこつぬき)	⇖●
叫喚閃空(きょうかんせんくう)	⇨☆⇩⇘●●
鎌首(かまくび)	⇦●
ヘルズゲート	横移動中に●ヒット時⬆
牛頭馬頭六道(ごずめずりくどう)	⇨➡●●●●

鉄拳シリーズを代表する「三島家」の中でも、特にその色を濃く持つデビルジン。風神拳ですべてを吹き飛ばせ!

Text:タケヤマ

三島家の恐怖は健在!

最強の上段攻撃、風神拳(⇨☆⇩⇘●)。横に強い中段攻撃の羅刹門2発止め(⇦⇦●●)、そして下段攻撃の奈落払い(⇨☆⇩⇘●)。上・中・下段で強力な技がそろっているデビルジンは、これらを主力にした戦術で今まで通り闘っていける。

空中コンボでバウンドを誘発した際は、前ダッシュからのヘヴンズドア(⇨☆⇩⇘●●)で追撃していくのがオススメ。コマンド的に難しくないので簡単に決めることができ、単発でかなりのダメージを与えられる。見た目がカッコイイのも高ポイント。

注目技

⇦●

宙に舞ってからの蹴りを繰り出す、新技の中段攻撃。カウンターヒット時にコンボを決められるので、見返りが大きい。

ヘルズゲートは、デビルツイスター(横移動中に●)からの新たな派生技。相手を浮かし……、

空中の相手に追撃を決める。ド派手な見た目で、決めたときの壮快感はバツグン!

「老人力」、真に鬼神のごとし……!

三島 平八(ミシマヘイハチ)

技名	コマンド
天魔覆滅(てんまふくめつ)	⇦⇨●●
冥鳳翼(めいほうよく)	⇖●●
万漢螺旋掌(ばんかんらせんしょう)	横移動中に●●●
刎頚膝砕き(ふんけいひざくだき)	⇦●●●
火打ち石(ひうちいし)	⇖●●

ほかの三島家とは見た目、性能共に一線を画すヘイハチ。ガードは崩すんじゃない、こじ開けるんだ!

Text:山田

烈火の如き縦押し!

豊富な中段攻撃を常に繰り出し、ガンガン押し込んでいくスタイルがヘイハチの特権。空中コンボを含めると非常に高威力の鬼神拳(⇨➡●)のプレッシャーで、対戦相手を立ち状態に制限できたらしめたもの。上段である以外弱点の無い風神拳(⇨☆⇩⇘●)をバラ撒き、一発一発の重量感あふれる試合を展開しよう。圧倒的な暴力の一方で、小技もあるのがヘイハチの強み。最後のケズり合いのような細部にまで余念は無い。ときに豪快に、ときに老かいに。この理想に近付いていこう。

注目技

⇖●●●

ヘイハチの代名詞、(元)無双連拳がついにたたき付けダウンに! 最強の反撃技として猛威を振るったのは過去の話。これからはより鬼神拳の精度が求められる。

万漢螺旋掌(横移動中に●●)は、連続ヒットする中段～中段の連係。相手の技スカリに、とっさにたたき込むような使い方が強い。壁やられ・強を誘発でき、大ダメージを望めるぞ。

鉄板6
ペク補足 / ヘイハチ補足 / デビルジン補足

ヒールフォールコンビネーションは、⇩●から●●へつなげる連係技でペクラッシュ(⇩●●●●)よりもリスクが少ないぞ。
天魔降伏(⇦⇨●●)の2発目がバウンド誘発技に。コンボで重宝しそうだ。また羅生門(⇦●)が削除。戦術の核となっていたため、新技に期待したい。
デビルジンの⇦●は、2発目の派生が無くなった代わりに、ヒット時にダウンを奪うようになった。単発の中段攻撃として、立ち合いで使っていけるようになったぞ。

http://tekken-net.jp/

TEKKEN-NET

TEKKEN-NETに登録すれば、『鉄拳6』が100倍以上楽しくなること間違い無し!!
今回は新要素"鉄拳 風林火山（仮称）"と、前作からの引き継ぎ情報を解説するぞ。

Text:ハメコ。&垂れ

TEKKEN-NET アクセス方法

ユーのテッケンライフを765倍熱くする公式サイト「TEKKEN-NET」。各キャリアごとのメニューをたどるか、直接アドレスを打ち込む、↓のQRコードを読むなどでGO！

カードを登録するのもしないのも自由だけど、楽しみの幅が広がることは間違い無い。とりあえずアクセスや！

鉄拳 風林火山（仮称）

チーム同士で独自のチームポイントを競い合う新バトルシステム、"鉄拳 風林火山（仮称）"。チーム内で団結すれば盛り上がれること請け合いだ!!

前作では各種ランキングにチーム別部門があったが、チームで競い合う要素に乏しい感があった。今作で追加された"鉄拳 風林火山（仮称）"は、まさしく"チーム同士"で闘える新要素なのだ。勝つためにはメンバー同士で一致団結する必要があるので、チーム内での交流を深めるきっかけになり、自然と新たな楽しみ方も生まれてくるハズ。

まず、今作はチームにLVの概念が存在する。特定の条件を満たすとLVが上昇、LVによってチームメンバーにさまざまな特典が与えられる。そして一定のLVに到達すると、この"鉄拳 風林火山（仮称）"に自動的にエントリーされるのだ。数チームが1グループとしてマッチングされ、バトルがスタート。開催中は下記の条件を満たすことでチームポイントを取得でき、バトル終了時にメンバー全員で稼いだポイントの合計が最も高いチームが覇者となる。勝てばファイトマネーやチームエンブレムなどの報酬が手に入る。稼働後すぐにイベントが始まるわけではないので、チームを組んで志気を高めておこう。

さまざまな条件で手に入れられる"変章"システムなども発表されており、TEKKEN-NETがかなり熱くなりそうだ。

乱入する
試合に勝利する
連勝する
同段位戦をする
降格させる
昇格する
トライアルを成功させる

トライアルマッチ

「対戦中に投げ抜けを5回決めろ！」といった指令をこなす新要素。受諾中は一定確率でトライアルマッチが発生、その試合中に指令をクリアすることでチームポイントをゲットできる。

チームコマンド

1日に1度、マッチング中の他チームに対して攻撃するか、自チームを強化するか、攻撃にカウンターを狙うかを選択できる。攻撃に成功すれば、他チームのチームポイントを減らすことができる。

バトルのスケジュール

バトルは1週間で1区切りで開かれ、終了時にポイントを一番持っていたチームが勝者となる。1日は前半戦と後半戦に分かれており、それぞれの区間でもっともポイントを稼いだチームが優勝となり、ボーナスを得ることができる。

TEKKEN-NET 引き継ぎ情報

今冬予定の『鉄拳6』の稼働に当たり、現在のTEKKEN-NET上での主要な各データに関する引き継ぎ情報をお知らせしよう。アイテムなど以外にも引き継がれるものはあるので、詳しくは随時更新中のTEKKEN-NET携帯サイトを参照してほしい。

【引き継がれるもの】
①プレイヤー名
②ファイトマネー（200万Gが上限）

【引き継がれないもの】
①一部の携帯電話機種
②現在使用中のカード、及びカード内の段位や成績、アイテムなどのデータ
※戦績、段位、プレイヤーポイント、カスタマイズ状態、獲得したアイテム・カラー・称号、チーム情報、対戦履歴・店舗履歴、フレンドリスト
③現在使用中のプレイヤー名に含まれる「半角スペース」

今までの頑張りに応じたプレゼントも!

『鉄拳5 DR』[illegible]の段位や戦績に応じて『鉄拳6』で[illegible]特別称号がプレゼントされるぞ！

段位に応じた特別称号

称号	取得条件
元師範	段位が師範以上のカードを登録
元拳豪	段位が拳豪以上のカードを登録
元無双	段位が無双以上のカードを登録
元鉄拳王	段位が鉄拳王以上のカードを登録

プレイヤーポイントに応じた特別称号

称号	取得条件
元一般人	1万pt以上のプレイヤーポイントを所持
元名人	10万pt以上のプレイヤーポイントを所持
元鉄人	20万pt以上のプレイヤーポイントを所持
元偉人	30万pt以上のプレイヤーポイントを所持

登録中のカード枚数に応じた特別称号

称号	取得条件
元異能	10キャラクター以上のカードを登録
元万能	20キャラクター以上のカードを登録
元全能	34キャラクター以上のカードを登録

TTB3に関する引き継ぎ情報

携帯用webゲームの「テッケン・チームバトル2（以下TTB）」もまた、TTB3になってリニューアルが決定。現在のTTB2のレベルに応じた記念品をもらえるようだ。

鉄拳6用称号

称号	取得条件
TTB2	LV60以上
激TTB	LV50以上
猛TTB	LV40以上
強TTB	LV30以上
TP大将	所持TP150万以上
TP大賞	所持TP100万以上

TTB3用アクセサリー

アクセサリー	取得条件
TTB2記念牌	LV65以上
TTB2記念銅像	LV60以上
TTB2記念トロフィー	LV50以上
TTB2記念金メダル	LV40以上
TTB2記念銀メダル	LV30以上
TTB2記念銅メダル	LV20以上
TTB2記念硬貨	LV10以上

歴代15作品の主役たちが夢のスーパーバトル!

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム
MOBILE SUIT GUNDAM VS. GUNDAM

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム
■メーカー　：バンプレスト
■ジャンル　：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2008年初春予定
■使用基板：SYSTEM256専用

Text:C・LAN＆田渕健康

人気タイトル「VS.シリーズ」の最新作は、歴代ガンダムが入り乱れる破天荒バトル！　この戦い——生き残れるか!?

※記事中の内容および画面写真は開発中のものを使用しており、変更の可能性があります

最強のガンダムはどれだ!?

だれもが一度は舌戦を競ったことがあるであろう、日本国民永遠のテーマ……「最強のガンダムはどの機体だ!?」。トークに熱くなるあまり、友達を無くしそうになったことも一度や二度じゃないのは君だけではないので安心していい。その永遠の議題に完全決着を付けるのが、今回発表された『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム』だ！　これまで発表された『連邦VS.ジオン』や『連合VS.Z.A.F.T.』のシステムをベースにしながらも、全く新しいバトルシステムを織り込んで、新たな戦いが巻き起こる！　タイトルにある通り、全作品から主役級の『ガンダム』が登場するだけでなく、強力なライバル機も続々登場！　こんなの豪華過ぎますよカテジナさん！

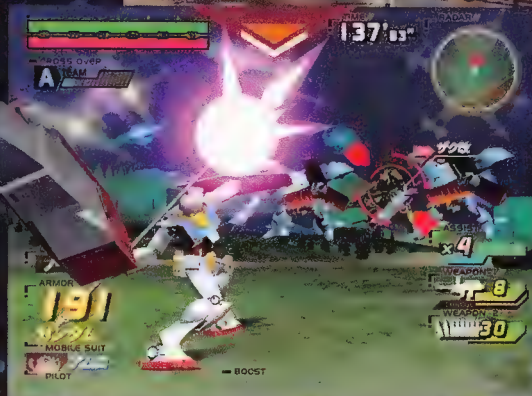
地球連邦軍極東方面軍機械化混成大隊第第2中隊第08MS小隊へと赴任した新人士官、シロー・アマダの活躍を描いたOVA。ミリタリズムあふれたリアルな兵器描写と、等身大の人間ドラマが好評を博した。登場が決定しているのは主役MSの陸戦ガンダムだが、物語を盛り上げた名機グフ・カスタムやアプサラスはどう絡む!?

俺は……生きたい！

原作にあったように、敵をトラップにかけた後に攻撃！　陸戦ガンダムはウェポンパックと180mmキャノンを携帯した、フル装備状態での出撃となるぞ。

ガンダム GUNDAM

すべての出発点となった「ファースト」ガンダム。地球から最も遠いスペースコロニー・サイド3の独立宣言に端を発した一年戦争を舞台に、戦争に巻き込まれた少年、アムロ・レイが戦士として成長していく姿を描く。もちろん、登場するのは看板MS「ガンダム」。好敵手であるシャア・アズナブルが搭乗するザクIIや、黒い三連星が駆るドムの登場も決定しているぞ。

僕が一番ガンダムをうまく使えるんだ！

VS.シリーズでは初登場！　連邦脅威のメカニズム「ビームジャベリン」にも注目！　「時代が古いから戦力的に……」という心配は全く無いぞ！

今ここで戦わなければ、もっと多くの人が死んでしまう

一年戦争の終戦直前、サイド6で繰り広げられた知られざるサイドストーリーを描いた名作。ザクでガンダムに相打ちを取るという歴史的偉業を成し遂げたザク改と、アレックスが登場！

チョバムアーマー装着状態で登場するアレックス。すんごい回避を見せるインパルスにも注目!?

MOBILE SUIT GUNDAM 0080 ポケットの中の戦争

核バズーカを搭載した南極条約違反機体、試作2号機も堂々参戦！　ソロモンを舞台にドラマは再燃するのか!?

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY

一年戦争終結から三年後、スペースノイドの自立を謳って武装蜂起したジオンの残党デラーズ・フリートと、地球連邦軍の紛争を描く骨太ドラマ。ガンダム開発計画で生み出された試作1号機と試作1号機が登場する模様！

ウラキ少尉、吶喊（とっかん）します！

最終回で見せたウェイブライダー突進。この作品では特殊攻撃として再現されている模様。使っても廃人にはならないぞ！

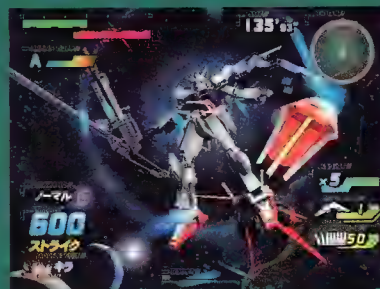
機動戦士Zガンダム

宇宙世紀0087、反地球連邦政府組織エゥーゴと、地球連邦軍のエリート集団ティターンズの戦いを軸に描かれた、TV版としては2作目のガンダム作品。主役機である可変モビルスーツ・Zガンダムの活躍はいかに!?

そんな大人、修正してやる！

NEW SYSTEM1

全機体、最強装備を使用可能！

本作では、基本的に全機が「最強装備」で出撃してくることになる。ストライクガンダムのように複数の装備形態を持っている機体は、何と戦闘中にリアルタイムに装備を換装することが可能となっている！　状況・役割に応じて装備を変更しよう！

出撃後、ストライクガンダムがソードストライクへと換装！　リアルタイムに装備変更でき、戦術の幅が大きく広がるぞ！

ストライカーパックを自在に換装!

ガンダムSEEDに登場したストライクガンダムが、装備換装機体の代表格。そのほかにも、換装可能機体は存在するのか？

機動戦士ガンダムZZ

Zガンダムの舞台となったグリプス戦役直後から物語がスタートし、ネオ・ジオンとエゥーゴの戦いを描いたTVシリーズ第3弾。主役機は合体変形機構を有した重MS・ZZガンダム。キュベレイMk-IIも登場の模様！

子供はみんなニュータイプ！見せてやろうじゃないの！

主兵装のダブルビームライフルで攻撃するZZガンダム。頭部にはハイメガキャノン砲も装備し、火力では歴代ガンダム随一だ。対するGP-03も、スペックではグリプス戦役時のMSをしのぐ優秀機体！

NEW SYSTEM2

劇中の名シーンを完全再現！

これまではプレイヤーの手では再現できなかったジェットストリームアタックもこの通り！

登場機体には「名シーン」を思い起こさせる攻撃方法やアクションが多数盛り込まれている！　あこがれの名シーンを自らの手で再現するのはもちろん、対戦相手を圧倒する強力な切り札となってくれるのだ！

F91最大の特徴である「質量を持った残像」攻撃も再現！　各機体が持つ「最強必殺技」がどう再現されているか期待せよ！

GUNDAM 逆襲のシャア

宇宙世紀0093、地球に落下するアクシズを巡って激突するアムロとシャアの決戦を描いた劇場用作品。本作ではアムロ最後の愛機となったνガンダムと、シャアの乗機であるサザビーの参戦が確認されている！

νガンダムは伊達じゃない！

νガンダムの代名詞でもあるフィンファンネルを使ったビームバリアを再現！　攻守問わずに活躍してくれる万能兵器だ。

シャアの反乱から30年余り、コスモ貴族主義を掲げるクロスボーン・バンガードに急襲されたフロンティアIV。襲撃から逃れるために奮闘した、シーブック・アノーの戦いを描く劇場用長編。

主役機であるF-91と、ヒロインであるパン屋の娘兼ブッホ・コンツェルン後継者であるセシリーが駆るビギナ・ギナも登場！

こんなところにのこのこ来るから！

機動戦士Vガンダム

宇宙世紀を描いた作品としては最も後年に位置付けられるVガンダム。写真はV2ガンダムの最強装備であるアサルトバスター。

宇宙世紀0153。サイド2のザンスカール帝国は人々の救済をうたい武力侵攻を開始。これに抗する形で発足したリガ・ミリティアに属することになってしまった運命の少年、ウッソ君の戦いを描いたTVシリーズ。

ガンダム、最大パワーーーッ！

地中から発掘されたMSの一機であるカプル。後ろに従えている複葉機はモビルアシストか!?

主人公が真っ裸で初操縦した伝説の機体・∀ガンダム。ガンダムハンマーを振るって大暴れだ！

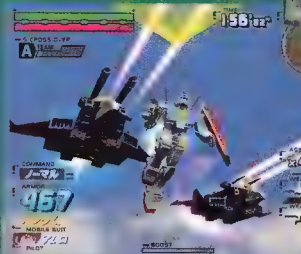
ユニヴァアアアアアアス!!

∀GUNDAM CALLED TURN "A" GUNDAM

正暦2343年、月から地球へと降り立った少年ロラン・セアックが、封印されていた黒歴史の象徴∀ガンダムとともに、月と地球の対立へと巻き込まれていく。主役の∀ガンダムは、最強候補の呼び声も高い機体

NEW SYSTEM3

強力な支援攻撃"モビルアシスト"

本作には「モビルアシスト」なる特殊攻撃が存在し、使用することで劇中に登場した機体が支援に駆け付けてくれるのだ！　回数制限はあるようだが、状況に応じて使えば戦況を変えられるかも!?

ガンダムのモビルアシストは、2機のGファイターが出現して援護してくれるぞ！

スポットライトが当たるたびに散っていった、シュラク隊の皆さんもシールド役として登場!?

俺のこの手が
真っ赤に燃えるッ！

おまえを倒せと
輝き叫ぶ！

機動武闘伝Gガンダム

4年に一度、地球の支配権を巡って争われる「ガンダムファイト」。父と母の敵を追って地球に降り立つガンダムファイター、ドモン・カッシュの漢気あふれる闘いの伝説を見よ

見ているだけで体内温度が上昇する機体・ゴッドガンダムとマスターガンダムが堂々参戦！　地球がリングだ!!

任務……完了！

コロニー側のガンダム、ウイングゼロとヘビーアームズ改の写真を確認！　任務を遂行せよ！

新機動戦記ガンダムW GUNDAMWING

A.C.195年、地球圏統一連合に反旗を翻したコロニー側は、5機のガンダムを地球へと送り込む。ウイングガンダムを駆るヒイロ・ユイは任務遂行のため孤独な戦いを開始する！

ガンダムX

大戦を経て荒廃した地球を生き抜く少年、ガロード・ランが出会った少女ティファ。ティファを守るため、ガロードはガンダムXに乗り込み、戦いの日々を生き抜いていく！

月が見えた！

月から照射されるマイクロウェーブを受けて発射できる、サテライトキャノンを持つガンダムX。昼間でも使えるのか!?

機動戦士ガンダムSEED

新たなファン層を開拓し、VS.シリーズでも人気を集めたガンダムSEEDも参戦決定！　キラ、アスランといったコズミック・イラ世代が、宇宙世紀の人々と夢の対決に挑む！

劇中でシンがフリーダムを撃墜したあの技も再現！　これは原作の再現を狙わずにはいられない!?

それでも守りたい
世界があるんだ！

光の翼を発動させるV2ガンダムの眼前に、フリーダムガンダムが迫る！　SEEDvs.NT、夢の対決だ！

機動戦士ガンダムSEED DESTINY

ガンダムSEEDの続編として放送されたディスティニーも当然登場！　ただし今作のインパルスは、合体機構をフル活用したさまざまな技が使用可能！　フリーダムも前作とは一味も二味も違うぞ！

あんたは一体
なんなんだ——っ！

NEW SYSTEM4

奇跡の大技"Gクロスオーバー"

数々の意欲的な新システムが盛り込まれている本作だが、その中でも極め付きが「Gクロスオーバー」だ。

対戦中に条件を満たすことにより発動できるこれらの技は、各作品を象徴する「広域破壊技」を繰り出す一撃必殺の大技なのだ。ここでしか見られない機体もあるので、ファンなら要注目！

これまでのシリーズにも「覚醒」や「SEED」などの特殊システムがあったVS.シリーズだが、今回の「Gクロスオーバー」は、対戦に新たなメリハリを与えてくれるような、期待のシステムになりそうだ！

アムロ・レイ
コロニー落とし

宇宙世紀の地球破壊爆弾・コロニー落としを実行する新旧主人公。刻(とき)が見えまくりである。

Vガンダムを象徴する巨大バイク戦艦がクロスオーバー技として登場！　地球クリーン作戦が現実のものに!?

技が発動すると、モトラッド艦が走ってくるのです！　こんなのおかしいですよカテジナさん！

ウッソ　巨大ローラー作戦

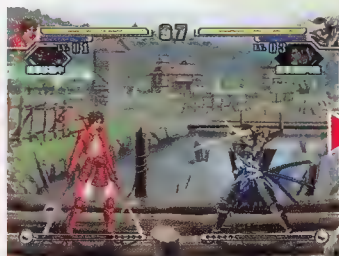
援軍の仕組みと、新キャラ2人を紹介だ！

戦国バサラＸ（クロス）

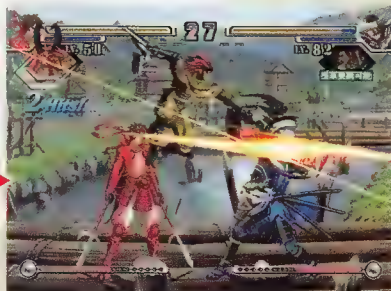
本作の読み合いで重要な部分となる援軍システムを解説。しっかりと予習しておこう。また、お市、毛利元就の2キャラも紹介していくぞ。

戦国BASARA®X（クロス）
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：８方向レバー＋4ボタン
■稼働時期：2007年冬予定
■使用基板：システム246／システム256（246機能のみ）

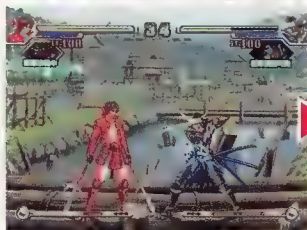
Text:ゆきのせ、パチ

戦国BASARA Ｘで、勝負を分かつ重要な「援軍システム」を徹底解説！

LV1の場合だと……

レベル1で援軍を呼ぶとレベルの文字が青く表示される。レベルが上がっていないため、援軍キャラの攻撃回数も少なく、さらに援軍を使用した様々なアクションに必要な援軍ゲージも3分の1程度しかたまらない。攻守ともに厳しくなるだろう。

LV50の場合では……

レベルの文字が黄色に表示され、援軍キャラの攻撃性能が1段階レベルアップする。性能がアップすると攻撃する回数が増えたり、ヒット数が多くなったりするようだ。

また、援軍行動に必要な援軍ゲージが増える。最大で2回援軍キャラを行動させることが可能になるので、連係を強化したい場合は50までためていきたいところだ。

LV100になると……

援軍キャラの攻撃性能が2段階レベルアップし、レベルの文字が赤色に表示される。援軍攻撃が1段階目と比べ、ヒット数や攻撃回数も上がり格段に強力になり、援軍アクションに必要な援軍ゲージが増える。

ラッシュを仕掛けて相手を封殺したいときには一ラウンド目に時間を掛けて援軍レベルを100までためていくのも一つの戦略だろう。

援軍ゲージのステータスを知っておこう！

援軍ゲージのさまざまな状態

援軍ゲージは状態によって表示の仕方が6種類に分類される。援軍移動中は援軍が到着するまでの時間がゲージで見えるようになっている。援軍ゲージの残量や援軍到着のタイミングは特に重要なので、相手の動きを見つつ援軍ゲージにも気を配るのが重要になるだろう。

援軍予想！

重要になるのは、援軍アタックと援軍カウンターだろう。援軍アタックは連続技や攻めのつなぎに重宝しそうだ。援軍カウンターはこちらの連続技を妨害してくるので、対策を兼ねた連続技が必須になる!?（ゆきのせ）

援軍要請可能

まだ援軍を呼んでいない状態。時間経過とともに援軍のレベルが徐々に上がっていく。援軍キャラの攻撃性能が1段階レベルアップすると数字が光るようになっているので、レベルが上がった瞬間が分かりやすい。

援軍ゲージMAX

多くの援軍アクションを使用する際に使う援軍ゲージがMAXになっている状態。攻撃性能レベルが1段階上がった状態なら2回、3段階上がった状態なら最高3回まで援軍アタックを使用することが可能だ。

援軍移動中

援軍ボタンを押すことにより援軍を呼び寄せている状態。この状態になると援軍のレベルは上がる事が無く、ボタンを押したときのレベルが確定する。なお、援軍が到着するのに必要な時間はレベルが高いほど長い。

援軍ゲージ減少

援軍アタックを使用した際に援軍ゲージは消費されるのだが、ゲージが残っている場合はさらに援軍アタックを使用することができる。なお、援軍ゲージは時間経過とともに回復していくようになっている。

援軍到着

援軍が到着し、援軍キャラが画面上に登場する状態。これで援軍を使用したさまざまなアクションを起こせるようになる。到着直後は援軍ゲージがMAXではないので、援軍をいきなり使うことは避けたいところだ。

援軍使用不能

援軍キャラを使ったアクションが使えない状態。援軍ゲージが無い状態だけでなく、援軍キャラが援軍アシストや援軍カウンターを実行中にもこの状態になる。援軍ゲージに気を配り、この状態はできるだけ避けたい。

援軍アタック

援軍使用可能状態で援軍ボタン

援軍キャラを使った最も基本的な援軍アクション。援軍を使用可能な状態で援軍ボタンを押すと援軍キャラ特有の攻撃を仕掛ける。

援軍アタックは援軍ゲージが残っている限り連続して使用することが可能だ。援軍アタックアクション中に援軍ボタンを押せば、攻撃のスキをキャンセルして連続で援軍アタックを仕掛けることができる。

援軍アシスト

BASARA技中に特定のタイミングで援軍ボタン

BASARA技を発動中に特定のタイミングで援軍ボタンを押すとBASARA技中に援軍が登場し、援軍アシストをする。

援軍アシスト発動のタイミングは各BASARA技で異なる。援軍アシストは通常のBASARA技よりも威力が高くなりヒット数は多くなる。しかし、BASARAゲージを一つ使用するので注意しよう。

援軍カウンター

ダメージ中に援軍ボタン

相手の攻撃を受けている状態においてのみできる援軍アクション。

ダメージを受けている状態で援軍ボタンを押すと、援軍キャラが相手の足元に移動してカウンター攻撃を仕掛ける。相手の連続技を妨害してくれるので、防御に重宝するだろう。しかし、援軍ゲージとは別にBASARAゲージも一つ必要なので、各ゲージに注意して使おう。

援軍ブロック

相手の援軍カウンターが発動中に援軍ボタン

相手が援軍カウンターを使用したときにのみ使える援軍ブロック。

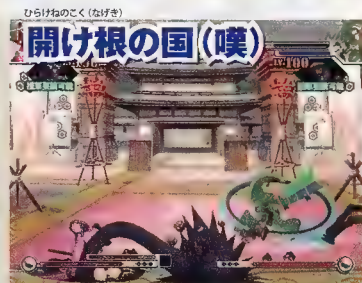
相手の援軍カウンターに合わせて援軍ボタンを押すと、自分の援軍キャラが相手の援軍カウンター攻撃を妨害してくれる。しかし、発動のタイミングが遅過ぎるとアクションが間に合わずに援軍カウンターがヒットしてしまう。これもBASARAゲージを一つ消費する。

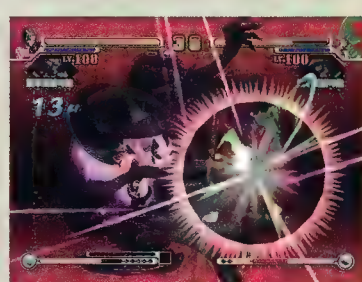
新たに参戦するのは、女性

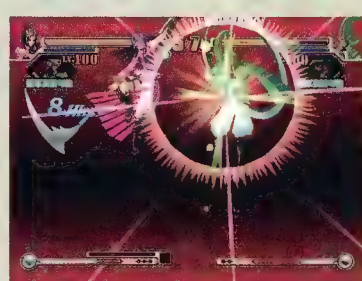
護れ根の主・陽（陰）
まもれねのぬし・よう（いん）

相手の攻撃を受け止めた後に反撃する技。ボタン押し続けると追加攻撃をチャージできる。

開け根の国（虚）
ひらけねのこく（うつせ）

開け根の国（嘆）
ひらけねのこく（なげき）

足元から魔の手を呼び出す技。技中は対空や中段など、4種類の専用攻撃を出すことができる。

集え根の夢
つどえねのゆめ

お市の背後から無数の手が出てきて攻撃するBASARA技。空中でも出すことができる。

染れ緋の雨
そまれひのあめ

双頭薙刀を振り回しつつ跳び上がるBASARA技。連続技、対空などに使える万能な技だ。

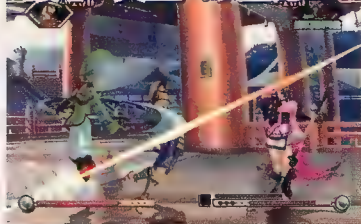
一撃BASARA技 至れ死の淵
いたれしのふち

ブロッキングや構えからの技をはじめ、特殊な技を多く持つお市。一撃BASARA技は、お市を飲み込んだ巨大な魔の手が相手を襲うというもの。

インプレッション

お市は特殊な技が多いキャラクターで、[illegible]ようだ。
「護れ根の主」はブロッキングというよりは、[illegible]手段として重宝するだろう。攻撃を受けたときにボタンを押し続けると、相手をス[illegible]追加攻撃を出せる。「開け根の国」はお市の周りに魔の手が発生し、ボタンを押すと追加攻撃を出せる。「蝕」は目の前を、「虚」は上空を、「朧」は飛び道具を、「嘆」は地震で攻撃する。追加攻撃には強力な技が多いが、魔の手が出ている間はガードができない。相手の行動に合わせて追加攻撃を使い分けよう。（ゆきのせ）

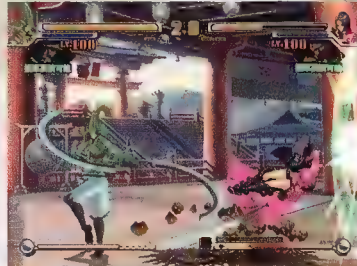
キャラとテクニカルキャラ！

えんぐん"へいし"のかつよう
援軍"兵士"の活用

毛利元就はキャラ特性で援軍で呼んだ兵士を攻撃できる。攻撃した兵士にも攻撃判定がある。

れい・ゆみへいぜんしゃ
令・弓兵前射

れい・ゆみへいじょうしょう
令・槍兵上昇

兵士が弓を放ったり、槍を持って上昇する技。出てきた兵士には例外無く攻撃できる。

はじきて「へき」
弾き手「壁」

一定時間その場にとどまる光の壁を設置する技。攻撃を与えた相手が触れると吹き飛ぶ。

きんじて「ばく」
禁じ手「縛」

巨大な光輪を上空に出すBASARA技。光輪は、ゆっくりと落下しつつ多段ヒットする。

詭計智将 毛利元就

一撃BASARA技

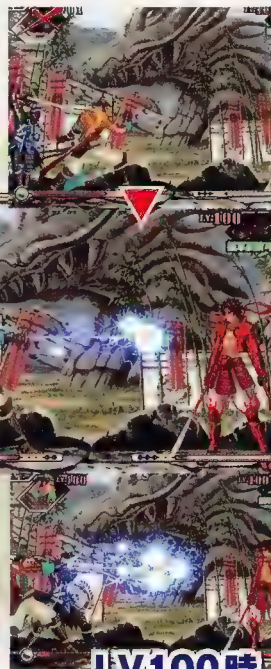
毛利軍終局采配
もうりぐんしゅうきょくさいはい

設置技でトリッキーに攻めることができる毛利元就。一撃BASARA技は、多数の弓兵の攻撃後、船上から毛利元就が味方ごととどめを刺す。

インプレッション

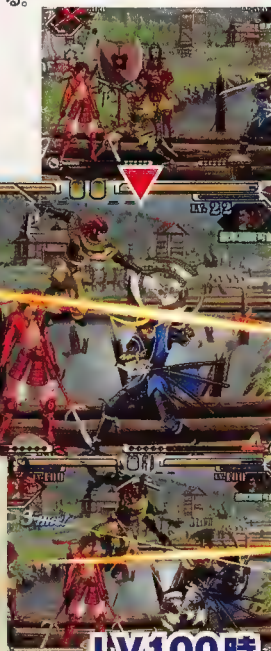
毛利元就は援軍技が多彩なキャラクターで、援軍を絡めた連係や連続技の研究が面白そうだ。
設置系の技も持っており、遠距離では設置技を置きつつ援軍を撃つスタイルが強力そうだ。「令・[illegible]」は槍兵が突進してくる。[illegible]の盾にして攻撃をやり過ごしたり、崩しや連係などに幅広く使えるだろう。「令・弓兵前射」と「令・弓兵上射」は対応した方向へ弓を放つ。「令・槍兵上昇」は槍兵が上昇しながら攻撃を繰り出す。
これらの援軍で呼び出した兵士には、自分の攻撃を当てることができる。攻撃で吹き飛ばした兵士には攻撃判定があるので、密度の濃い連係が作れそうだ。（ゆきのせ）

援軍キャラクター紹介

政宗の右腕で、「竜の右目」と呼ばれる片倉小十郎が登場する。援軍アタックでは刀を突き出して雷球を撃つ。レベル上昇に伴い、球の数が増加し、最大で三つの球を出す。

援軍キャラクター紹介

援軍キャラは叔父と叔母の前田利家とまつ。援軍アタックではまつが登場し、モグラの三郎丸を呼び出して足元を攻撃する。援軍レベルの上昇で、モグラが増えるぞ。

援軍キャラクター紹介

幸村の援軍キャラは主君の武田信玄と、部下の猿飛佐助。援軍アタックは佐助が登場し、ジャンプしつつ手裏剣で攻撃する。レベルの上昇で影の数が増え、ヒット数も増加する。

援軍キャラクター紹介

くのいちのかすがが援軍。援軍アタックはクナイ攻撃を出す。レベル50を超えた状態で援軍ボタンをタメ押しすると、クナイを投げる。クナイはレベル上昇で増加。

援軍キャラクター紹介

秀吉の援軍は、親友かつ最高の軍師である竹中半兵衛。援軍アタックはその場で剣による攻撃をする。援軍レベルの上昇により、攻撃のヒット数が2、3と増加していく。

援軍キャラクター紹介

援軍アタックは槍を構えた毛利軍兵士が突進。レベル上昇で兵士の数が増加。コマンド入力で弓兵などの援軍が呼べる。兵士を攻撃すると、攻撃判定を持ったまま吹き飛ぶ。

援軍キャラクター紹介

主君の徳川家康が援軍キャラ。援軍アタックでは、忠勝の周囲に支援兵器が出る援護形態に。ただし、謎の忍者軍団が家康を誘拐しようとし、誘拐されると援軍が使えない。

援軍キャラクター紹介

夫である浅井長政が援軍キャラ。援軍アタックでは飛び道具の盾を投げ付けて攻撃する。援軍レベルの上昇に伴って、盾のヒット数が増加し、最大で3ヒットまで増加する。

Hologram Summer Again, Tri Hermes Black Land.

メルティブラッド アクトレスアゲイン
■メーカー：エコールソフトウェア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：2008年春予定
■使用基板：NAOMI

Text:メルブラ塾(半蔵門支部)
※画面写真、素材は開発中のものです。

多くの人が待ち望んだ メルティブラッドの続編が登場！

同人格闘ゲームからアーケードに電撃移植され、闘劇の種目になるほどの人気を集めたメルティブラッドの続編『メルティブラッド アクトレスアゲイン』が、新たなキャラ、システムを搭載し、登場する。

盾を模した聖典武装・ガマリエルを与えられた聖堂騎士。かつてシオンを逃がすために「タタリ」と対峙し、その延長として三咲町に来日する。タタリ討伐の夜に殉死したとされているが……。フルネームは、リーズバイフェ・ストリンドヴァリという。

失われた女優の実力は？

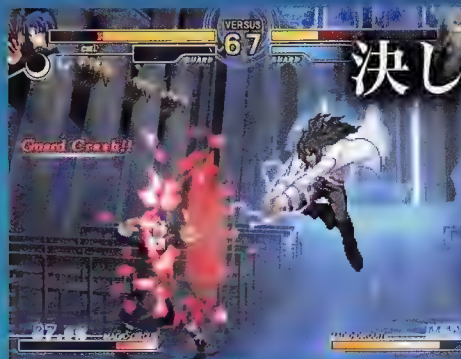
吸血鬼シオンのラストアーク時に姿を覗かせていた、リーズバイフェがプレイヤーキャラとしてついに登場！

攻撃と防御、どちらにも使える武器、手にした銃盾からは、一体どんな技が繰り出されるのだろうか。公にあまり出ていないストーリー共々期待が高まる。

RIESBYFE STRIDBERG

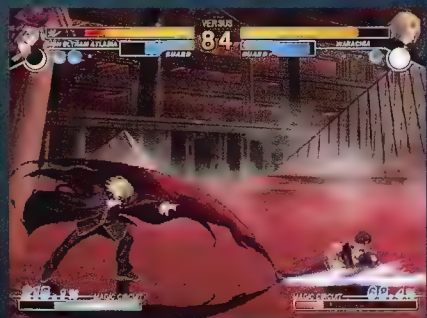
真打ち登場!? 新たに二人のキャラクターが参戦！

転生無限者 ロア

転生無限者といわれる吸血鬼。二十七祖の番外位。もとは高位の司祭で、真祖アルクェイドを堕としめた原因とされる。二年前の吸血鬼事件の元凶で、弓塚さつきは彼の犠牲者である。たとえ討ち滅ぼされたとしても、別の時代の自らが選抜した赤子へと転生できるという特殊な能力を持つ。

決して滅びない無限の男

原典・月姫の元凶ともいえるロアがついに参戦！　無限の転生という設定は、キャラ特性にどのように生かされるのか？　メルブラでは貴重な男性キャラだが、パワーキャラというイメージではないので、どんな性能になるのか期待が高まる。やはり吸血する技は投げ技になるのか？

MICHAEL ROA VALDAMJONG

新しいシステムが多数追加!! 複数のスタイルを選択可能に!?

ページ上にあるロアが写っている写真を見ると分かるが、「Guard Crash!!」の文字が表示されている。恐らく体力ゲージ下にある「Guard」と表示されているゲージが無くなると、ガードクラッシュを誘発するのだろう。前作までのビートエッジで一気に相手をたたみ込めるゲーム性では、非常にきわどいシステムに見えるがどうなるのか……。

キャラクターセレクトの絵に加え、ゲーム中にも新しいグラフィックの新技が追加されている。シオンのスライディングや、蒼崎青子の蹴り、七夜志貴、軋間紅摩、ワラキアの夜にも追加されているところを見ると、多くのキャラに新技が追加されているのだろう。そして、最も戦術に影響してきそうなのは「Style Select」。キャラクターセレクト時の写真で「フルムーンスタイル」というスタイルを選んでいるのが分かる。スタイルごとに使えるシステムが異なっているようなので、使用キャラやプレイヤーによってさまざまな組み合わせが生まれそうだ。

開発からの声

メルティブラッドシリーズ最新作、アクトレスアゲインです。タイトルからも分かる通り、失われた女優であるリーズバイフェ、そして原作である月姫からロアも登場し、ストーリーが進められていきます。

好評いただいている「奈須きのこ」氏の手ににによる重厚なストーリーはさらに広がりを見せ、シリアスなストーリーやちょっと不思議なストーリー、そしてギャグストーリーまで幅広くお楽しみいただけると思います。

ゲームシステムも大きく進化し、広くなったステージやガードクラッシュなど、新しい駆け引きの要素が盛り込まれました。新必殺技、新アクションなどは大幅に追加され、同じキャラでも選択したスタイルによって全く異なる戦闘タイプが楽しめるようになっています。

新キャラの追加と合わせ、ますます深まっていくメルティブラッドの世界にご期待ください。

二人目の新聖女は美少女&メカ!!

「いくで、ヨドガワ！ ウチらのコンビは最高やでー♪」

米国聖霊庁のエージェント！ でも関西弁!?

『アルカナハート』初の、画面を覆い尽くすような超巨大キャラが登場！ リーチの長い打撃技や強力な飛び道具を持つ、きらとはまた違うタイプのパワー型キャラなのか？ 日系アメリカ人に関西弁という、個性的な組み合わせにも要注目!?

磁のアルカナ

メディン

ライバル関係!?

天才美少女と野獣メカ

キャサリン京橋

Catherine Kyoubashi

第二の新聖女として、今回初お目見えとなったキャサリン京橋。米国聖霊庁から派遣された彼女は、なんと美凰の生みの親・明芳博士やきらと同じく、マサチューセッツ聖霊工科大学出身なのだ！ 聖霊機工学技術の結晶であるスーパーロボット「テリー淀川」を自ら操縦し、関東大聖霊事件に乗り込んできた彼女の実力やいかに……？

前作に引き続き、今回も新聖女の情報をどか〜んと公開！ 今回の聖女は、前作でも大活躍している「あの二人」とただならぬ関係!? その二人のイラストも堂々公開しますっ！

Text：カイゼルちくわ

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため変更される可能性があります。

開発スタッフが語る！

キャサリン、ここが見どころ！

きらと明芳博士の大学時代の親友にしてライバル、キャサリン京橋&テリー淀川のお目見えです。ようやくアルカナハートにも、超巨大キャラの登場となりました。その巨体から皆さまが想像することは裏切らないと思います。パワー、リーチ……、そしてくらい判定の大きさも……。強気な攻めで押し切るスタイルは方にぜひ！ ご期待ください！ （さくらいとおる）

聖霊科学関係者に大波乱っ!?

各種聖霊科学の研究で第一線を行く、マサチューセッツ聖霊工科大学。今回の新聖女・キャサリンは、ここで聖霊機工学を研究しているのだが……。この大学の名前が出たら、絶対忘れてはならない聖女が二人！

聖霊工学の奇跡「聖霊内燃機関」を搭載するヒューマノイド・美凰と、聖霊物理学の天災いや天才・きら様。この二人も関東大崩壊の一大事に駆け付け、キャサリンも交えた聖霊科学大騒動がいよいよ勃発か!?

火のアルカナ

ランゴン

桃源郷で永きを生き、高次の存在となった狼。火を自在に操り、敵を咎(とが)ごと焼き尽くす。絶えず大きな変化を求め、美凰という今までに無い存在に可能性を見い出す。

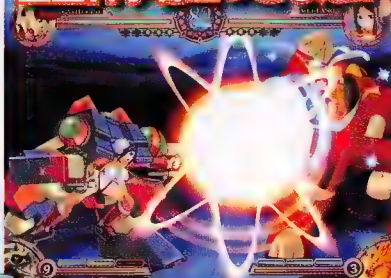
中国四千年の歴史と聖霊科学の結晶

美凰

Mei-Fang

前回の事件で、無二の発明「聖霊内燃機関」をミルドレットとの取り引きにより完成させたことが語られた明芳博士。その責任を果たすべく立ち上がった博士[illegible]

『私の身体に流る博士の誇りを守る為、敵対勢力は全戦闘力を以って排除します』

聖霊科学者二つどもえ!!

巨体のテリー淀川に負けじと、相変わらずのパワフルな攻撃を繰り出す二人。直接対決での掛け合いも気になる！

『まず詫びろ！もっと媚びろ！そのうえ跪け！』

世界征服を企む天才小学生

大道寺 きら

水のアルカナ

ニプトラ

「キャサリン京橋」大予想!!

JK いよいよ二人目の新聖女が公開ですね！

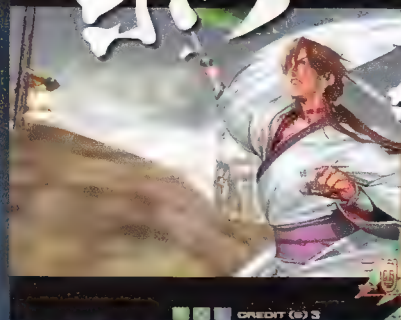
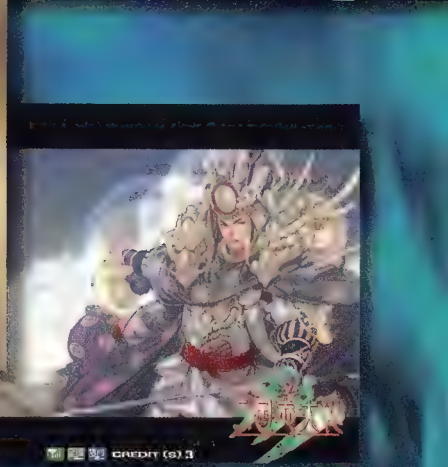
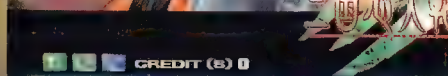
age 投げと空中連続技のきら様に対し、地上打撃重視のパワーキャラですかね？　で、関西弁！

&ぅ ちっこい女の子が「いっくで～！」とか言いながら、巨大ロボがガシガシ攻撃……いいね!!

age それに加えて、ついにきました磁のアルカナ！　相手の動きを鈍らせたりするのかも!?

JK 大型パワーキャラの新時代到来に期待です！

次号、さらなる新聖女が登場!?　待て、続報!!

新たな乱世の始まりが新たな英雄を生む

つないにベールを脱いだ「三国志大戦3」！　デモ写真からは既存の武将が装いを新たに登場することが確認できる。システム面でもメジャーバージョンアップに相応しい内容になっているとのこと。今号ではそんな最新情報をお伝えしていくぞ！

三国志大戦3
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発 売 日：2007年冬稼働予定
■使用基板：LINDBERGH

扉は開かれた！天命に従い、覇業を成せ！

新カードカテゴリ「軍師カード」が登場!!

横向きが特徴の軍師カード。異なる軍師はそれぞれ２種類の奥義を持っている。ここでは、４枚の軍師を紹介していこう。ちなみに、馬謖以外はスターターパックに入ってる軍師カードだ。

魏軍の【C】陳羣。冷静な眼で法を律するその様は軍師の名に相応しい。「再起興軍」と「智勇兼陣」の二つの能力を所持。

政治面を一手に担い、呉を強国へと導いた魯粛も、孫呉の軍師として新登場。先の軍師と同様に「再起興軍」と「智勇兼陣」を所持。

蜀軍からは糜竺が登場。能力は二つとも陳羣と同一。【C】陳羣とはうって変わってこちらは何やら困った様子（笑）。財政管理に一苦労？

ほかの3枚とは違ったデザインの馬謖。軍師カードにも、武将カードのようなレアリティが存在するのだろうか？

『2』から『3』へ。大幅に変わったシステム

『3』ではシステム面も大幅にバージョンアップ。まず最大の変更点となるのが、新たなカードカテゴリ「軍師カード」の登場だ。Ver.3では、この「軍師カード」が兵法の代わりの役割を担う。ほかにも、新たなゲージの存在や、群雄伝に代わる新一人用モード、新アクションの追加、既存武将のコスト変更を含む能力変更など、気になる情報が目白押しだ！

軍師カードは成長する!? 君主カード内部で各軍師カードの情報を管理する形だろう。ぜひマスターにしたいところ。

戦闘の内容によって評価が異なり、戦闘内容以外にも、流行と違うデッキを使うとボーナスがもらえるようだ。

試合画面を見ると、これまでにはなかったゲージの存在が。ほかにも、レーダーに大きな枠が気になる。

引き継がれるものと得られる称号

	獲得できる称号(※1)	
A	徳??以上	??
A	徳30以上	大英傑
A	徳20以上	英傑
A	徳10以上	勇将
A	徳9以下かつ、シリーズ通算600戦以上	??
B	群雄伝イベント達成率100%	史家
B	群雄伝イベント達成率70%以上	書記官

資産の引き継ぎ	
兵法レベル・外伝	軍師カードのレベルに還元
兵士カラー	Ver.2で獲得したものは使用可能(※2)
特殊称号	大会で取得した称号は使用可能
戦器・お金・武功	兵糧に変換される

※1　AorBのカテゴリから、条件を満たしているものを一つずつ獲得。??は公開されていない称号。
※2　使用できないものもあります。

武将カードのイラストはすべて刷新!!

超豪華！　「三国志大戦3」で排出される武将カードのイラストは、すべて新しく描きおろした！

漢中決戦時だろうか、鬼神のごとき様相でより迫力が増した[UC]夏侯淵。コストは2から2.5に変更。その分勇猛の特技が増え、武力・知力共に1ずつ上昇している。計略は騎兵特有の「神速戦法」と使いやすい。

レアリティが[R]から[UC]に変更された鍾会。「魏軍の連合号令」が一変、「水禍の計」に。士気、範囲から見て水計系のダメージ計略だと思われる。連計の特技が無くなっているが、果たして連計の存在は?

蜀のスターターカードと思われる[UC]関羽。前作より、知力こそ1下がったが、武力9と頼もしいスペックになった。計略も「強化戦法」から「長槍戦法」と、槍兵の特有のものとなり、使い勝手がよくなっている。

馬岱
武 5 知 6
神速戦法

蜀軍に武を披露する馬岱は激しいコントラストが印象的。知力が下がってしまったが、蜀では貴重な「神速戦法」になっている。そのほかは変わらないので、初・中級者のユーザーにとって非常に使いやすいカードといえる。

Ver.2の[R]、[SR]から大きくイメージの変わった太史慈。[R]関羽と同格のスペックなので、呉のスターターカードと思われる。優秀なスペックと弓兵特有の「遠弓麻痺矢戦法」を所持。序盤では頼もしいカードだ。

動物と戯れている心優しき陳武だが、その目は孫呉の行く末を見据えているのかのよう……。武力＋1とうれしい強化。弓兵を騎兵から守るだけでなく、ここぞというときに「漢の意地」による爆発的な活躍が期待できる。

新たな戦略を生む「軍師カード」

『三国志大戦３』の一番の目玉となるのが「軍師カード」の追加だ。軍師カードは兵法に代わる二つの奥義「陣略」と「兵略」を持ち、これらは軍師によってさまざまな奥義が存在するものと考えられる。軍師はほかの武将と同じようにデッキ登録時に登録し、奥義のどちらかを試合中に一度だけ使えるのだ。兵法をデッキ登録時に選択・登録するようになったと考えれば分かりやすいだろう。

軍師はコストが設定されていないが、勢力は設定されており、登録時は一つの勢力として数えられる。また、軍師と同一の武将をデッキに組み込むことはできないので注意しよう。また、軍師カードは兵法と同じように成長させることで、奥義の効果を上昇させることができる。

軍師カードを登録しない場合には「再起の法」と同等の効果の兵略が使える。

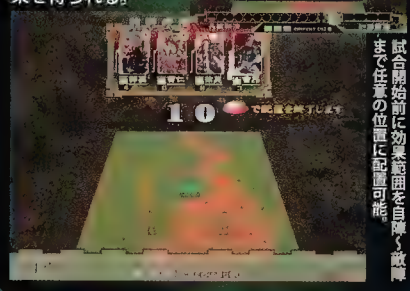
軍師によって二つの能力を使用可能

兵略

軍師カードの左下に表記されているのが兵略だ。兵略は今までの兵法のように一瞬でフィールド全体に効果を及ぼすもので、これまでの「再起の法」や「増援の法」のようなものだ。

陳羣の持つ「再起興軍」は、現在の「再起の法」とほぼ同一の効果を持つ。

陣略

陣略は設置型の兵法。戦闘前の配置画面で軍師カードを任意の場所に置くことで、効果範囲が設定される。戦闘中に奥義を発動することで一定時間、設定した範囲内で効果を得られる。

試合開始前に効果範囲を自陣〜敵陣まで任意の位置に配置可能。

軍師カードの見方

①所属勢力：軍師が所属する勢力。現在、魏、蜀、呉の3勢力が確認されている。
②名前：軍師名。同名の武将カードと一緒にデッキに登録はできない。
③兵略名：その軍師が使える兵略。
④兵略範囲：所持兵略の効果範囲。
⑤陣略名：その軍師が使える陣略。**⑥陣略範囲**：所持陣略の範囲。
⑦イラスト：軍師のイラスト。もちろんすべて新たに描き起こされたものだ。

軍師の成長

軍師は、戦闘前に実行できる「訓練」でレベルアップさせることが可能で、この訓練には兵糧が必要。戦闘終了後に手に入る兵糧は、重要になってきそうだ。できるだけいい戦闘結果を残し多くの兵糧を手に入れよう。ちなみに、『2』からのプレイヤーは、兵法のレベルが軍師のレベルに還元されるのもうれしい。

軍師カードの成長度合いは、君主カードに記録されるようになっている。

ゲームモードの変更

全国対戦、店内対戦はこれまでと変わらないものの、『3』では「群雄伝」に代わる新モード「英傑伝」が登場。群雄伝のように、各勢力の物語をたどるだけではなく、試合中に突然ミッションが発令されるようになっている。時間制限が設けられており、より早くミッションを達成することで戦闘評価がもらえるぞ。このように、英傑伝では物語を楽しむのと同時にスキルアップできる仕組みになっている。ミッションは簡単なものから難度の高いものまで数多く用意されている模様、初級者から上級者まで熱くなれる。

新たな一人用モード
「英傑伝」が登場

群雄伝のように特定のカードを使用していないと発生しないミッションも存在している。ミッションの難易度も豊富でプレイしていればひとりでに上達できそうだ。

戦闘指令

突然発令される「戦闘指令」。写真のような指令以外にも「〜カウント内に突撃を〜回繰り返せ」など、さまざま。

戦闘評価

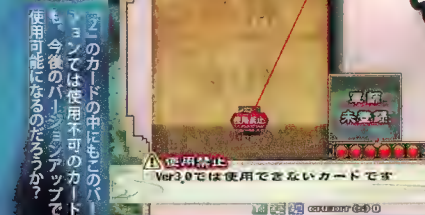
戦闘指令終了後には、それぞれの評価が下される。目指すは最高の「S」評価だ！

既存の武将たちの能力は？

今回は能力値の変更だけでなく、コストの変更されるようだ。曹操は2.5コストになり、特技の「復活」なくなり、計略が「魏武の大号令」から「覇者の求心」に変更されている。劉備は1.5コストから一気に2.5コスト、武力8知力6となった。孫権のコストはそのままで能力変更のみ。ほかにも多くの武将の能力値が変更されているぞ！　そのほかの武将の新たな能力に期待しよう！

「覇者の求心」を持つ歴代曹操の中では[illegible]クとなっている。既存のカードでも新たなデッキ構築が楽しめそうだ。

劉備や曹操のコストに変更が!!そのほかにも変更は多数!?

「2」のカードの中にもこのバージョンでは使用不可のカードも。今後のバージョンアップで使用可能になるのだろうか？

こちらは戦闘画面。士気ゲージや城ゲージ周りの枠などのデザインがリニューアルされている。戦場には武力20の槍兵の華雄が確認できるが、能力変更？　はたまた新カードだろうか。また、称号の部分には懐かしの品と級の表示が！　どのように仕上がっているのか楽しみだ。

Pick Up 「1」のカードは使用不可!?

写真を見ていただければ分かるように、どうやら『3』では『三国志大戦1』の武将カードは使用不可能となるようだ。追加カードに期待したい。ところだ。『3』稼動までに『1』の武将たちを使い、有終の美を飾ってあげよう。

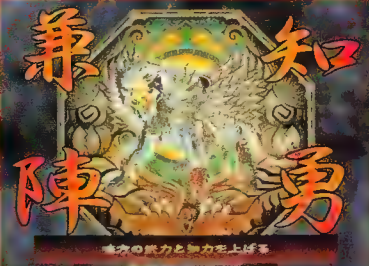
今でもたまに目にする【UC】張昭が、使用停止と表示されている。

Pick Up 弓兵に新しいアクションが!?

弓兵の周囲に黄色いオーラのようなものが確認できる。ついに弓兵にも新アクションが追加されるようだ。瞬間的な麻痺矢、遠弓、徒弓、など妄想が尽きないが、どのような効果なのだろうか？

fan114の回

「三国志大戦3」の情報が続々と到着。個人的に最も気になるのは、やはり軍師カードの存在。兵略と陣略のどちらかを選択することができるとのことですが、特に戦略性の高そうな「陣略」が楽しみ。軍師によってさまざまな能力があるとのことで、どんな陣略があるのか妄想するだけでも興奮します（笑）。今まではデッキを見ただけである程度兵法の予測ができましたが、陣略の存在によって戦略性が大幅に広がるので、いい意味で予測が難しくなり、奥の深いゲーム性になることが期待できます。稼動したらまずは軍師カード集めに必死になりそう（笑）。

能力変更の傾向を見る限り、高コスト武将が強化されているような印象。といってもまだ数枚しか確認できていないわけですが、現在の6枚デッキ・5枚デッキ主流の流れを断ち切り、4枚デッキや3枚デッキも生き抜けるような環境になってくれることを願いたいですね。弓兵の新アクションも気になるところ。恐らく兵種的にも迎撃などのデメリットは無いと思うので、単純な強化となるのでしょう。まだまだ気になる情報が多いのですが、さらなる続報に期待したいです♪

三国志大戦2 若き獅子の鼓動
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発 売 日：2007年5月31日（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

稼働が近付いてきた『3』に目を奪われがちだが、群雄伝新章や局地戦大会など、『2』の新情報も見逃せない！　戦器の効果も多数検証しているので、参考にしてほしい。

Text：fan114、age

アルカディアモバイルで『三国志大戦』情報配信中！

アルカディアから飛び出した携帯コンテンツ「アルカディアモバイル」では、過去の本誌に掲載された、さまざまなタイトルの攻略情報を配信中。もちろん、『三国志大戦』の情報も！　fan114氏によるオリジナルコラム連載もあるので、興味のある人はすぐにアクセス！

効果を把握し、最大限に生かそう！

戦器の効果を考慮した武将選択

『三国志大戦2』でたびたび話題になる戦器、そして新たに追加された上級戦器。今回は、その効果を検証&解説。デッキに入れる武将を選択する際に役立ててほしい。

それぞれの効果は？

戦器の効果には、さまざまな項目が存在する。有効なものや特徴的なものを中心に、その効果を解説しよう。

●最大兵力UP

効果と武将ごとの差が非常に分かりやすく、増加分も含めて満タンになっている開始直後は特に威力を発揮する。また、募兵を持つ武将であれば、この効果を生かしやすい。

●移動速度UP

移動速度がわずかだが上昇。もともとの移動速度に優れた騎兵が持つと、より高い効果を期待できる。距離が近ければ逃げる騎兵（移動速度[illegible]）[illegible]められるので、逃さず[illegible]

●攻撃力UP

敵に与えるダメージが上昇。敵の兵種を問わない分、全体的に効果は控えめ。また、防御力は一切変わらないので、槍撃、突撃、弓の射撃は武力相応のダメージを受ける。

●迎撃ダメージUP

戦器の効果によるダメージ上昇分は一定なのが特徴。相手の武力が高くても、ある程度のダメージが与えられる。

●伏兵ダメージUP

こちらも上昇分のダメージは一定。高知力の相手に対しても、ある程度のダメージが期待できる。

同一項目の武将による違い

戦器の効果項目が同じでも、その度合いは武将によって異なる場合がある。特に分かりやすいのが最大兵力UPで、わずかな上昇のみの武将から、50%ほど上昇する武将まで千差万別だ。また、特定兵種への防御UPも効果に大きな差があり、槍兵防御UP＋弓兵防御UPなど複数の兵種防御UPを持つ武将でも、それぞれの効果に差がある場合が多い。

兵種を問わず効果を発揮する攻撃力UPは、もともとの効果が低めなので分かりにくいが、それなりの差がある。また、一見分かりにくい弓兵の射程距離UPも差が確認できた。

逆に、武将による違いがほとんど見られないのが、士気上昇UP、回復速度UP、移動速度UP。移動速度UPはさまざまな兵種が所持しているが、兵種が同じなら移動速度も同じだ。

効果の項目が同じでも……

最大兵力UPの効果が高い【UC】忙牙長と効果が低い【C】孟優では、これほどの差がある。最大兵力UPは使えばすぐ分かるので、群雄伝などで確認するのもいいだろう。

射程距離UPの効果が高い【UC】韓当。同じ効果を持つ【R】呂布に射程外から一方的に攻撃できる。

士気上昇UPを複数入れると？

士気上昇UPの戦器を持つ武将をデッキに複数入れた場合、より多くの士気が得られるのか？　多くの人が感じているこの疑問を検証したところ、一試合でたまった士気は戦器無しで約24、戦器一つで約24.8、戦器二つ以上はすべて約25.7となった。つまり、重複効果があるのは二つ目までで、それ以上はほとんど効果が無いのだ。

注目の戦器を持つ武将 ～通常戦器編～

さまざまな効果を持つ戦器。新たに上級戦器が追加されたが、通常戦器でも高い効果を発揮するものは数多い。まずは、通常戦器の中で特に注目の戦器を持つ武将を取り上げてみるぞ。

※各武将の兵力ゲージは、戦器効果が発揮される兵種かつ同武力の武将とお互い兵力100%から乱戦し、撃破後に残った兵力

兵種防御UPが優秀なのは？

兵種防御UPは特定の兵種相手しか効果が無い分、その効果は全体的に高め。特に乱戦で大きな効果を発揮するので、乱戦を挑むことが多い槍兵に対しての防御UPは、注目の戦器効果の一つだ。また、瞬間的な攻撃力が低い弓兵への防御UPも有効。ここでは、それらの戦器を持つ武将の中でも、特に優秀なものを紹介するぞ。

戦器効果はかなり優秀だが!?

【C】満寵の槍兵防御UPは最高クラスの効果を持ち、武力5の槍兵と乱戦しても勝てるほど強力。また、【C】C高覧は通常戦器の弓兵防御UP、上級戦器の槍兵防御UP共に優秀で、同武力武将との乱戦に、30%以上兵力を残して打ち勝てる。だが、基礎武力が低いため、日の目を見ることは少ないだろう。

※通常戦器、対弓兵のもの

【R】郝昭

槍兵防御UPが非常に優秀で、同武力の槍兵を相手に乱戦した場合、35%程度の兵力を残した状態で撃破できる。敵に槍兵が多い場合は、壁役として心強い存在となるぞ。

【SR2】関羽

下記の写真のように槍兵防御UPの効果自体はやや劣るが、持ち前の高い武力に加え、戦器の効果に最大兵力UPが備わっているので、槍兵に対してかなりの固さを誇る。

【R2】袁紹

上級戦器で加わる弓兵防御UPの効果は小さいが、通常戦器の槍兵防御UPは優秀。なお、【R】典韋の（上級）戦器も項目が同じで、槍兵防御UPが強く弓兵防御UPの効果が小さい。

【UC】李厳

槍兵の弱点を補う弓兵防御UPを所持しており、その効果は高め。敵の槍弓に対する耐性が高い上、計略は兵力が回復する「奮激大車輪」なので、攻城役として最適だ。

そのほかの注目戦器

兵種防御UP以外にも、効果の高い戦器は存在する。移動速度UPや突撃ダメージ・発動UP、最大兵力UPなどはもちろん優秀な部類に入るが、ここではそのほかの意外な効果を持つものをピックアップしてみた。知らない人も多いと思うので、ぜひ知識として役立ててほしい。

迎撃ダメージUPによ[illegible]

【UC】法正

最高クラスの迎撃ダメージUP効果を持つ上、計略が迎撃を取りやすい「挑発」なので、その効果を発揮しやすい。上昇分のダメージは一定なので、武力差が大きくても確実にダメージを与えられる。

【UC】馬岱

伏兵ダメージUPの戦器を所持。効果は大きく、知力7ながら知力9の伏兵と同程度の効果を発揮する。戦器効果による上昇分のダメージは固定なので、相手の知力が高くてもある程度は兵力を奪えるぞ。

【R3】諸葛亮

「蜀呉の連合号令」の効果時間は、戦器無しでも約9.5カウントと長く設定されているが、戦器があれば約10.5カウントと、さらに長くなる。そのほか、「師の教え」なども戦器で大きく効果時間が延びるぞ。

【C】張燕

伏兵防御UPの戦器を持つ【C】張燕。知力2だが伏兵を踏んでも大丈夫!?　と期待させるが、戦器の有無に関係無く、知力6以上の伏兵を踏むと撤退してしまった。戦器の効果はほとんど無いようだ……。

群雄伝に待望の「横山三国志伝」が登場！

『若き獅子の鼓動』になって数多くのレジェンドカードが追加されたことで、群雄伝での登場を期待していたファンも多いと思われる横山光輝「三国志」。その待望の群雄伝新シナリオ「横山三国志伝」が、ついにプレイ可能となった！

ストーリーは原作の横山光輝「三国志」に沿って展開され、名場面や名ゼリフはイベントで登場。さらに敵軍の名も無き雑兵まで横山光輝氏の絵柄になっているなど、その世界観を徹底的に再現しているのだ。

イベントが発生するカードはすべてレジェンドカードだけに、すべてを集めるのは難しいかもしれないが、原作のファンもそうでない人も、ぜひ、チャレンジしてみてほしい。

横山光輝「三国志」をここに再現！

イラスト：上段左から戸部こと子、杉浦善夫、中段左からRARE ENGINE、川瀬圭一、カコミ内左から池田宗隆、YOOTH、下段左から伊藤サトシ、風間雷太、川原正敏、池田宗隆

注目の戦器を持つ武将 ～上級戦器編～

通常戦器より効果が高かったり、効果の項目が増えている上級戦器は、せっかく入手したのだから使ってみたくなるもの。ここでは、その効果といくつかのオススメ武将を紹介しよう。

そこそこの効果があれば十分？

通常の戦器に上書きして[illegible]される上[illegible]、[illegible]戦器と変わらず効果が高くなっているもの、さらなる項目が追加されているものなどさまざまだが、大きな効果を[illegible]いることはない。そのほとんどは、わずかな強化につながるのみだ。

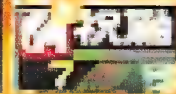
しかし、逆にいえばそれなりの効果が追加されているだけで、上級戦器の追加効果としては優秀なもの、ということ。また、これまで扱いが難しかった武将の上級戦器には、高い効果が付加されている場合があるので、上級戦器を手に入れたらぜひ使ってみよう。

【UC】郎芝、【UC】閻行、【R】呂姫は、上級戦器で移動速度UPが追加される騎兵。武将による効果の差は無いため、上級戦器の効果としては破格といえる。

※武将の兵力ゲー[illegible]100%から乱戦し、撃破後に残った兵力(【R】曹操のみ最大兵力)。

【R】祝融

追加[illegible]果が高め。もともとの最大兵力UP[illegible]力満タンからなら、乱戦で武力8の武将(戦器無し)とほぼ互角に戦える。

【SR】魏延

追加される槍兵防御UPの効果が高めで、同武力の[illegible]兵と乱戦し[illegible]程度の兵力が残る。槍兵を押さえる壁役や、自城の守りで期待できる。

【R】曹操

追加される最大兵力UPの効果が[illegible]知力8と[illegible]ダメージ計略や妨害計略への耐性が高いので、上級戦器があれ[illegible]非常に粘り強い武将となる。

【R】文鴦

通常戦器の弓兵防御UPは効果が薄いものの、追加される槍兵防御UPの効果は高め。計略使用後に槍兵と乱戦させれば、高い効果を発揮する。

最強クラスの兵種防御UP！

上級戦器で兵種防御UPが追加される武将の中でも、特に飛び抜けた効果を持っているのが【UC】張勲と【R】兀突骨だ。

【UC】張勲は、全武将中で唯一の象兵防御UPが追加される。活用の機会は少ないものの、右の写真のようにその効果は絶大だ。

【R】兀突骨は、通常戦器の騎兵防御UP・槍兵防御UP・弓兵防御UPの効果がさらにパワーアップ。武力の高さも相まって、計略以外に対しては非常に高い耐久力を発揮するぞ。

「天下統一大会」「超局地戦！ C・UC限定戦」開催！

11月9日～11日の3日間、コモンとアンコモン限定の超局地戦が開催されることが決定！ もちろんレア以上のカードは使用できないが、EXカードや群雄英傑(HE)カードは使用可能だ。「全軍突撃」を持つ【EX】馬超や、群雄英傑の曹操、劉備、孫権にも活躍の場が!? 混戦が予想される今大会、見事ライバルを配下とし、天下統一を目指せ！

「1」の【C】曹丕は使用可能なので、魏軍デッキで活躍する!? 号令で一気にたたきつぶせ！

fan114の囗

魏はやはり、「1」の【C】曹丕を組み込んだデッキが強そう。妨害計略対策となる【C】曹植が居るので安定感があり、連計デッキや飛天デッキも組めるのでバリエーションが豊富。

蜀は甘皇后デッキでほぼ決まり。大会では、立ち回り次第で多くのデッキと五分以上に戦えるでしょう。

呉は流星or決死＋名君デッキなど、【UC】孫権を軸とした守り主体のデッキが予想されます。他勢は【UC】公孫瓚や【UC】皇甫嵩を軸にしたデッキが、意外なほど活躍する予感。2武力以上で構成された開幕ゴリ押し計も、単純ながらあなどれません。面白くなりそうな大会ですね！

独断予想！ 注目の武将カードはこれだ!!

【UC】司馬懿

「虚脱の連計」は有力な計略の一つだろう。連計持ちの武将は【UC】李通や【UC】陳羣が居るので問題無い。

【UC】甘皇后

大会ルール上、苦手デッキのほとんどが無くなるのが大きい。開幕ゴリ押し系デッキをいかにしのぐかがカギか。

【UC】孫権

いうまでもなく有力候補の一人。ほかの武将で【C】曹植や「[illegible]」を持つ武将への対処ができれば鉄壁か!?

【UC】皇甫嵩

貴重な号令系計略を持ち、地味ながら台風の目となりそう。計略は戦器無しでも7カウント続くので頼れるぞ。

イラスト：上段左から獅子猿、タカヤマトシアキ、中段左から真島ヒロ、風間雷太、カコミ内左からファントム、獅子猿、超局地戦カコミ内・上段左から的場健、音楽ナスカ、超局地戦カコミ内・下段左から陸原一樹、牧野卓

新着デッキ紹介

今回紹介する二つのデッキはいずれも2勢力の混色で、騎兵主体のデッキに強いのが特徴だ。偏ったタイプのデッキではあるものの、うまく運用できれば征覇王クラスでも十分通用するぞ。

高武力弓李厳デッキ

【UC】李厳の粘り強さは攻城役に最適。援護に適した高武力の弓兵と組ませ、その力を十分に発揮させよう。

開幕の攻勢でリードを奪え！

【UC】李厳の強さが認知され、はやり始めたデッキ。「奮激大車輪」は士気4で使えるので、序盤から積極的に攻城を狙える。さらに戦器の弓兵防御UPの効果が非常に高いため、攻城時に敵の横弓を受けても、そう簡単には撤退しないのだ。

「奮激大車輪」などで小まめに士気を使えば2勢力でも問題無いため、援護役として活躍が期待できる【R】呂布を起用。序盤の通常武力による強力な援護だけでなく、敵にダメージ計略や挑発系の計略が無ければ「飛翔降臨」が最大限に生きてくる。さらに【UC】馬騰と【R】龐統を組み込んで、後半の守りに対応。【R】龐統は高威力の伏兵ダメージに加え、伏兵解除後は騎兵の突撃へのけん制役として機能するので心強い。そのほか、【R】黄忠や【SR】孫尚香と組み合わせた単色の形もオススメだ。

基本的には序盤の攻防が命なので、開始直後は【UC】李厳や【R】呂布で伏兵を踏まないよう注意しつつ攻城を狙う。その際、【R】呂布は弓のサーチをきっちり変えること。兵法は「増援の法」との相性がいいが、敵が大攻勢系を選択してくると読んだ場合は、「連環の法」や「衝軍の法」も有効だ。

序盤でリードを奪ったら、中盤以降は「連環の計」を軸に立ち回る。敵が分散したところを狙って各個撃破しつつ、再度攻城を狙っていくといい。

【UC】李厳のすぐ後ろに伏兵を配置し、射撃と突撃でフォロー。【UC】李厳の戦器があれば、弓主体のデッキに対して絶大な強さを発揮するぞ。

序盤でリードを奪った後は、「連環の計」で敵の攻勢を抑えよう。警戒した敵が分散してきたら、再び【UC】李厳&【R】呂布で攻城を狙うのも手だ。

ワンポイント対策

兵法は武力で押し勝てる大攻勢系がいい。このデッキは【UC】李厳と【R】呂布のどちらが欠けても機能しないので、片方を集中的に狙うのが基本だ。

開始直後は自城に待機し、【UC】李厳が攻城に来るまで待とう。【R】龐統は【UC】李厳の後ろに配置されることが多いので、【UC】李厳が城に張り付くのを見計らって、その横から高知力の武将を先行させつつ全部隊出撃。敵騎兵の突撃を槍兵でけん制しつつ、【UC】李厳か【R】呂布を集中的に攻撃しよう。うまく【R】龐統の伏兵を解除したら、迷わず大攻勢を使って一気に勝負を決めるといい。

奮激大車輪を使われても、高武力の槍兵で車輪に接触しつつ槍撃を繰り返せば、攻城を阻止しつつ撃破可能。【R】呂布はほかの武将で抑えよう。

人馬勅命デッキ

必要士気の少ない「人馬一体」と武将数を生かして敵軍をかく乱し、守りが手薄な場所をこじ開けて攻城につなごう。

戦場全体を使って波状攻撃！

コンセプトは【SR】呂布中心の他勢単色デッキに近い。部隊を分けて進軍することで敵を分散させ【R】龐徳の「人馬一体」で各個撃破、部隊数の差を生かして攻城を成功させるというもの。【R】龐徳はコストが低い分、武力や爆発力では【SR】呂布に劣るものの、「人馬一体」の使い勝手が良く、復活の特技を持つ上に計略への耐性が高いのが特徴だ。

次いで武力の高い【SR】呂姫は、いざというときの守りで真価を発揮。【R】献帝の「勅命」は、「桃園の誓い」など「天下無双・改」ではしのぎ切れない計略への対策として機能。さらに、敵のまとまった進軍を抑制する「連環の小計」と、計略のバランスはなかなか。カギとなるのは、戦線を高く維持しながら波状攻撃を仕掛けることができるか、だ。

魅力の特技を持つ武将が二人居るので、早い段階で「人馬一体」を使える。士気がたまるまで無理な進軍は控え、士気がたまり次第、戦場全体を使って攻勢を仕掛けよう。その際はきっちり戦況を把握し、敵の低武力武将を中心に「人馬一体」で各個撃破していきたい。守りでは、自城前で号令などを使いつつ分散されると、どうしても攻城を許してしまう場所が出るので、敵の足並みがそろうタイミングに合わせてできる限り戦線を上げ、敵に早いタイミングで計略を使わせるようにしたい。

戦場全体に広がって進軍し、敵が釣られて散開したら「人馬一体」で各個撃破を狙う。部隊数で勝っていれば、いずれかの攻城が成功しやすい。

【R】献帝の「勅命」を2回かければ【R】龐徳一人で「桃園の誓い」をつぶすことも可能。展開を先読みし、ほかの部隊は端から攻城を狙うといい。

ワンポイント対策

部隊数の多いデッキへの対策は、やはり各個撃破。攻城力の高い【R】献帝、【C】周倉、【C】金環三結などを優先的に撃破しよう。復活の特技を持つ【R】龐徳や【SR】呂姫は後回しでいい。また、「人馬一体」を使われても突撃さえ受けなければ被害は少ないので、主力武将は槍兵とセットで立ち回ろう。

足並みを乱され続けるのが最悪の展開なので、状況次第では城ゲージを犠牲にする判断も必要だ。体勢が整っていない状態での不用意な攻めは「連環の小計」や「人馬一体」の的になるので、基本的には自城付近で守りつつ、カウンターを狙おう。

「人馬一体」は、槍兵で突撃を止めつつ騎兵で突撃を狙えば、最小限の被害で撃破、または追い払うことができる。あせらず冷静に対処しよう。

イラスト：上段左からせがわまさき、川瀬圭一、ファントム、CURREN、TOHRU、下段左からmasaki、獅子猿、TOHRU、池田宗隆、F.S.、藤崎サブゼロ

銅雀台

三国投稿演義

各種天下統一大会も盛り上がっておりますが、「3」に向けての全国対戦修行に加え、当コーナーでの投稿大戦もぜひお忘れなく！　今回は当方初の、中華統一戦が発生しておりますぞ!!

今月の一騎当千

（七州・広島県　K☆ペンギンさん　＆　七州・山口県　里田里見さん）
☆父の敵であった過去をもぬぐい去り、命を預け合う武人の友情！【EX】凌統と【UC】甘寧、呉を代表する二武人を華やかに描いてくださっています。剛健ながら伊達、美丈夫かくあるべき!!

（二州・静岡県　水川さん）
☆関雲長を継ぐ、見目頼もしい関一家！　ちなみに水川さんは関帝廟での参拝後、横光関羽を引いたとか。ご利益!?

（二州・埼玉県　しょうゆ。さん）
☆呉を数々の危機から守り続けた、守勢の支え・陸遜。孫呉の大号令そのままに、力強い声が聞こえてきそうですな！

（二州・神奈川県　未虎さん）
☆【R】呂姫のジャンプーと【R】兀突骨の藤甲兵が月夜の行進!?「たまにはサブキャラを主役に！」と、実に面白い切り口！

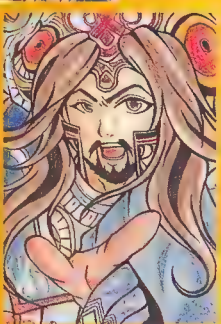
中華統一戦

ついに投稿者・皐月トミィ殿が覇者昇格に王手をかけましたぞーッ!!　というワケで、お祭り企画「中華統一戦」を初開催します！　皆さまにはお題の作品を投稿することでご支援いただき、見事秀作が多数そろいましたら、皐月殿は晴れて覇者となります。無論、お題作品が掲載された方にも統一戦限定の特典が!!　奮ってご投稿あれ！

お題「皇帝」　漢室から魏・蜀・呉・南蛮（王）まで皇帝自身やその関係者のイラスト！

祝・十四州制覇!!

（十四州・福岡県　皐月トミィさん）
☆【C】夏侯月姫、【UC】張姫、【UC】敬哀皇后が親子姉妹で衣装チェンジ！　衣装が変わっても娘さんお二人の性格はしっかり残っていて、新鮮に映りますね～。あ、ちなみに皐月さんご自身にも、ぜひ統一戦のお題に挑戦していただきたく！

（三州・神奈川県　望美さん）
☆知力の低さがキュッなカンジ？……いや、その前に「いやし系」との丞相のお言葉が気になりますが、そこは否定しないのですか棺桶の人ッ!?

（七州・大阪府　華南さん）
☆「一人劉ちゃん強化月間」とのことで、劉備集合！　同一人物にはちと見えぬ!?

fan114 命がけの推挙

（二州・岐阜県　RIEさん）

ちょ！　違うチガウ（笑）。これじゃ武力と移動速度が大幅低下しそうですよ（笑）。自身も撤退しないっぽいし、一体どんな仕様になるのやら（笑）。曹操も息子にまたがってりりしく「力をみせよー」って号令出してる場合じゃないでしょって（笑）。ふぅ、語尾にすべて（笑）が付いてしまいましたよ（笑）。ツッコミどころ満載のイラスト、ゴチでした～（笑）。

涼……10.4%	袁……4.4%
魏……26.9%	蜀……26.9%
呉……24.2%	他……7.1%

何と、魏と蜀の投稿数が同数に!!　呉の追い上げもかなりの勢いです。

「銅雀台」では、「三国志大戦」の投稿作品を大募集中！　掲載されることに階級が上がり（「一騎当千」と「推挙」は2階級特進）、皇帝になると!?　あて先はこちら→　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「銅雀台」係　メール投稿はafro@arcadiamagazine.com宛に、「銅雀台」係と明記して送って下さい。

こんにちは。fan114です。

本誌では久しぶりのコラムとなります。今は「アルカディアモバイル」の方で週一更新のコラムを書かせていただいておりますので、興味のある方はのぞいてやってください♪

さてさて、今の時期に語ることといえば、やはり『大戦3』の情報でしょう♪　詳しくは40ページからの記事を見てもらうとして、特に気になるのは「軍師カード」！　よくよく考えると、兵法の代わりになるのですから、デッキと一緒に複数枚持ち歩かなければならないわけですよ。普段デッキを財布に入れている僕としては大変なことに……。じゃあ今の兵法のままでいいのか？

と聞かれれば……いえ、軍師カードでお願いします！　なんですけどね(笑)。

そして軍師カードで気になるのは、諸葛亮や司馬懿、周瑜などの存在。勝手な想像ですが、この三人はSR間違いナシでしょう！　でも、仮に強力な陣略を持っていたとしても、デッキに組み込んだ場合、同じ武将カードは使えないわけで……。なかなかうまいことできているわけですな。デッキに軍師カードにと、今から妄想含めて試行錯誤してしまう自分が居ます(笑)。

そういえば、AMショーの映像で確認することができた、試合開始前の扉が開くシーンで両サイドに配置してあった旗に関しては、今回の情報では確認できず……。三国志大戦.NETで設定できるアクセサリ!?……だったらいいのになぁ。ゲーム本編だけでなく、三国志大戦.NETのリニューアルにも期待したいですね♪

しかし、『大戦3』になるにあたって悲報もあり、『大戦1』のカードが使用不可能になるとのこと。それと、『大戦1』から『大戦2』に引き継いだときにもらえた特殊称号が、今回の引き継ぎで上書きされるとのことです。二つとも本当に残念なことですが、仕方無いことだとも思います。やはり、時代は進んでいくものですからね。悲しみに暮れるユーザーの皆さんも、『大戦1』は思い出として心の中にしまって、『大戦3』の新たな戦場へと旅立ちましょう!!　本当に稼動が待ち遠しい『大戦3』！　続報に期待です!!

●fanの小ネタ部屋

①CPUとの対戦時、開戦前にスタートボタンを押すことで、カメラワークカットインの部分をキャンセルして試合を早く始められるのをご存知でしょうか？　これが実は対人戦でも可能なのです。それにはある条件が必要なのですが、いたって簡単！お互いにスタートボタンを押すだけ。とはいっても、相手とコンタクトを取れるわけがなく、完全に相手に依存するので、狙ってできることではありませんが、成功した場合は「相手も知ってるな……ニヤリ」と、自己満足してください(笑)。

②横山三国志伝コンプでもらえる兵士カラーは、一味違うらしい……。

以上、小ネタでした♪

銅雀台 場外乱闘編 デコレ連突

編集JK　確かこの「銅雀台」では、写真での投稿も募集中なんですよね？

担当ちくわ　デジタル、アナログ、コスプレ、念写を問わず、『三国志大戦』関連ならOKですな。

編集うまのすけ　なら、これを見てください。自分の知人が乗っている愛車の写真なんですが……。

担当ちくわ　ぬぅ!?　【UC】董白様のお姿がッ!?

編集JK　これは……わりとリアル騎兵ですねぇ。

担当ちくわ　いやいや、騎兵かどうかは実際に確かめねば。この車と、持ち主をお呼びなさい!!

編集うまのすけ　え、何この唐突企画？（汗）

ボンネットに鎮座なさる、我らが董白様の麗しきお姿。これだけで車が「魅力」持ちになることは言うまでも無い！

騎兵なら突撃だろ!!　と試すの図。歩兵が軽々と吹き飛ぶ威力、武力2とは思えぬケツの痛さです(コラ)。

秋の夜長は『三国志大戦2』のDVDで！

全国大会DVD発売！

真夏の開催でかつて無い熱戦が繰り広げられた、あの全国大会の模様がよみがえる！　48人の強豪がぶつかり合った全試合を、ディスク3枚で完全収録した大会DVDが好評発売中だ。

さらに映像特典として、「炎帝」YO3氏による当時本人が使用していたデッキでの超上級テクニック指南や、『覇業への道 in 香港』をおなじみのメンバーがレポートした模様も収録。そして付録は、島本和彦先生画の【EX】董卓だ！

【EX】孫策に続き、炎の漫画家・島本和彦先生が描く【EX】董卓が付録。この迫力……まさに魔王!?

全国大会の試合は、ステージで紹介されたもの以外も全収録。炎帝の戦術指南は、画面と手元の両方の映像で操作のコツが詳しく分かる、最高のお手本だ！

三国志大戦2 全国大会DVD
「覇業への道～若獅子の覚醒～」
発売日：10月25日（発売中）
体裁：DVD3枚組
価格：7,140円（税込）

攻略DVD第3弾登場！

ここでしか見られない上級者たちの激戦と、バラエティー企画で大好評の攻略DVDもついに第3弾！　今回の『天将星』では、先の全国大会で活躍した君主にランキング上位君主を加えた、14人の豪傑が対決！　画面＆手元の映像で、数多くのことを学べるぞ。

さらに、セガの映像配信ホームページ「セガチャン」で公開された頂上対決から、今回集結した14君主の名勝負を収録。大人気の有名君主座談会も、今回は「宿」での開催でさらに白熱！　そしてブービー鍛冶氏が、シンガポールの『大戦』事情を突撃取材……!?

三国志大戦2 DVD 天将星
発売日：10月25日（発売中）
体裁：DVD2枚組
価格：3,990円（税込）

上位君主の技術をじっくり研究できる、最高の教科書であるこのシリーズ。各企画コンテンツも爆笑必至!?　『3』に向けてのラストスパート用にぜひ！

プレゼントのお知らせ！
今回紹介した全国大会DVDを2名様、攻略DVD『天将星』を3名様にプレゼントします！
応募方法はP72を参照のこと！

当「銅雀台」ではイラスト投稿のほかにも、今回の董白カーのような写真の投稿、さらにはfan114コラムで扱ってほしいテーマや質問事項などに加え、「こんなことやってみて！」、「こんな場所があるんだけど取材してみて！」など、『三国志大戦』関連の企画案も募集中です。本誌アンケートの自由欄などでの、気軽な投稿も大歓迎！　『3』稼働に向けて、当方も超絶強化ですぞ!!

話題のケイブ最新作が全国稼働スタート！

隠しキャラクターが解禁!? 使用方法も公開!!

PlayerCharacter 3
Follett フォレット

いよいよ全国の店舗でプレイ可能になった『デススマイルズ』。稼働直後の今月は、基本操作&システム解説に加えて、序盤A-1～C-1までの3ステージをまとめて攻略！ 初公開の隠しキャラ使用方法も公開!!

年齢：14歳
身長：155cm
血液型：O
出身：フランス
俗称：炎使い
武器：審判の書と裁きの杖

【フォレット出現コマンド】
↑↑↑↑BBAA←←→→CCC↓C
※入力に成功すると、フォレットの声が聞こえます。
※以下の条件を全て満たした状態で、コマンドを入れて下さい。
条件1:クレジットが入っている状態
条件2:タイトル画面のとき
条件3:2P側のボタンを全て押しながらコマンドを入力

ボーボ（ベビードラゴン）

DEATHSMILES
デススマイルズ

デススマイルズ
■メーカー：ケイブ
■ジャンル：横スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発売日：10月下旬(稼働中)
■使用基板：－

Text:伊勢猫、C·LAN

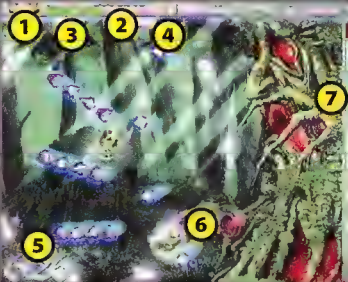
※記事内容は開発バージョンを元に作成しているため、製品版で変更される可能性があります。また、攻略内容で特に表記がない場合は、「ウィンディア使用&レベル3難易度」となります。あらかじめご了承ください。

基本操作

コントロールパネル

8方向レバーで移動方向の決定、各ボタンを押すと対応したバリエーション攻撃を繰り出す。左右ショットは入力状態で攻撃バリエーション&自機の移動速度が変化。押しっぱなしにすることで、通常よりも移動速度を遅くできる。

画面情報の見方

❶使用キャラクター：対象プレイヤーが使用するキャラ情報の表示。以下、各種ステータス情報については1P左側で2P右側となる。
❷プレイヤースコア：対象プレイヤーが獲得した現時点におけるトータルスコアを表示。
❸ライフゲージ：対象プレイヤーがミス可能な残りライフ量の表示。初期3ゲージあって、敵弾接触で1ゲージ(大ダメージ)、敵機接触で1/2ゲージ(小ダメージ)が減少。スコアのエクステンドによるゲージ増加に加えて、ライフアイテムを取っても一定量が回復する。
❹ボムストック：画面上を一掃する無敵時間を持つ召喚攻撃(=ボム)の残り回数。2P同時プレイのみストック数が共有される仕組み。
❺アイテムカウンタ：回収したスコアアイテムに連動して、上昇する獲得アイテムのトータルカウント。MAX1000状態+オートロック入力でパワーアップできる。ただし、大ダメージを受けるとカウンタが30%減少する。
❻ロックオンサイト：敵キャラを自動追尾するオートロックオンショットの範囲表示。キャラごとに認識範囲と移動速度が違って発動時に使い魔が固定され続ける。
❼ボス耐久力ゲージ：ボス戦時のみ表示されるステージボスの耐久力を示したゲージ。プレイヤーが与えたダメージに応じて、緑ゲージ→赤ゲージといった形で色合いが変化。赤ゲージがMAXで、ボス本体を破壊できる。

キャラタイプによる使い魔操作の違い

実際に両方のキャラでプレイすれば分かると思うが、ウィンディアとキャスパーで使い魔(=オプション)の操作方法が全く違う。ウィンディアの場合は、「ショット連打状態の高速移動中」のみオプションを操作可能。これに対してキャスパーの場合は「ショット押し続け状態の低速移動中」のみ位置を動かしていける。ちなみに、いずれのもダメージが最も大きいのは、「固定状態のオプション攻撃」となる。このため、射程距離に制限が無いウィンディアの方が初心者には扱いやすい。

ため撃ち固定の使い魔

ショット押し続けで使い魔を固定

ウィンディアの使い魔攻撃は、無限軌道タイプの貫通ショット。レバー入力での軌道修正もできる。

連打撃ち固定の使い魔

ショット連打中のみ使い魔を固定

キャスパーの使い魔攻撃は、往復軌道タイプの停滞ショット。射程距離が短いので、密着使用が基本。

敵キャラデータの見方.記事内で登場する敵キャラについて、その詳細データをリスト化して一覧表記。データの項目は、「名称、得点　お宝(=スコアアイテム)」の順に並べてある。通常時にスコアアイテムを出す敵キャラについては、ランクの高いアイテムを出せる方を「連打(=高速移動&ショット)／タメ(=低速移動&ショット)」で示している。

アイテムを集めて超絶強化&アイテム量産!!

パワーアップシステム

ショット全般のパワーアップに加え、アイテムが開放台になるパワーアップシステム。基本を覚えてエクステンドを目指せ!

基本的にパワーアップ用のアイテムが存在しない本作では、ミス時のペナルティー=パワーダウンが無い。では、このパワーアップシステムとは何かといえば、いわゆる「スコア稼ぎ用のスコアシステム」となる。このため、無理にパワーアップを活用せずとも、全ステージクリアは十分可能。とはいえ、スコアを稼ぐことでライフゲージを増やせるので、クリア重視のプレイ方針であっても使わないと結果的に損をする。

この稼ぎ用システムの重要ポイントは、むろんアイテムカウンタの補充と確保の2点。原則としてザコキャラにはアイテム持ちの有無が設定されており、ショット連打orショットためのいずれかで出現アイテムランクが変化。誤って安いショットで破壊すると、カウンタを効率よく増やせない。

ちなみにボス戦で使用した場合、ダメージ強化&撃ち込み加点以外は大きな変化は無し。あくまでもステージ道中で使うモノと考えた方がいい。

パワーアップ中はアイテムの回収範囲が狭いため、重ならないと落下―分割されてしまう。

STEP 1 カウンタをためて同時押し

パワーアップの発動には、アイテムカウンタがMAX1000必要。この状態で左右ショットを同時押しすれば、画面上の敵弾をアイテム変換→パワーアップが発動する。ただし、通常時よりもアイテムを引き寄せる自動回収の範囲が狭くなってしまう。

STEP 2 パワーアップ効果が発動!

パワーアップ中は、攻撃強化+ザコ敵への体当たり判定が消失(ボス戦は例外)。ただし、ショットのランク変化は適用され続けるので注意。回収アイテムはカウント合計がスコア加算、+10,000Pts.を達成するとクラウン(大)の開放台になるぞ!

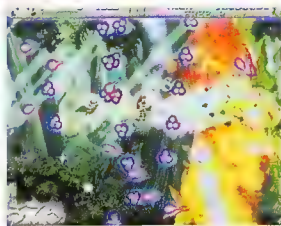
STEP 3 カウンタゼロで効果が終了

時間経過でカウンタがゼロになると、パワーアップも自動解除される。この際も発動時と同様に弾消しの効果はあるが、アイテム変換はされない。その代わりといってはなんだが、終了間際に出現させたアイテムを残せるので、うまく活用していこう。

スコアアイテムとアイテムカウンタ

各アイテムのカウンタ上昇率は、右記リストにまとめた通り。デスモードの撃ち返し弾は、オプション吸収でカウンタが上昇する。

カウンタの上昇率

種類	得点	上昇率
ドクロ(小)	100 Pts.	+1
ハート(中)	800 Pts.	+5
クラウン(大)	2000Pts.	+10
撃ち返し弾	100Pts.	+1

アイテム持ちのザコは、連打or押しっぱなしのいずれかでアイテム内容が変化する(欄外参照)。

ステージセレクトとデスモードの突入条件

序盤ステージの6ステージは、未プレイのステージからプレイヤーが任意に好きな順番でプレイ可能。その選択方法は簡単で、⇔がステージ選択、⇧⇩でレベル1～3の難易度を選べる。ただし、この際に注意してほしいのがステージ難易度の選択回数で、具体的には「レベル1～2は、エリア1とエリア2で1回ずつ」しか選択できない。なお、レベル3は何回でも選べるが、4回以上でデスモードなので注意しよう。

●デスモードの突入条件●

レベル3の難易度であっても、4ステージ分までは変化無し。ただ、5回目もレベル3を選んでしまった場合……。

「レベル3のステージ難易度を合計5回選ぶ(エリア不問)」

それまでの難易度から一転して、敵機破壊時に自機狙いの撃ち返し弾が発生! 腕に自信が無い場合は、無理せずにレベル1～2を使い切ること。

スコアエクステンドとライフ回復アイテム

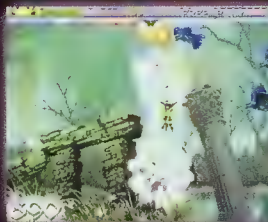
プレイヤーのライフゲージは、2千万点と4千5百万点の達成によるエクステンドで、初期3ゲージから最大5ゲージまで上限アップ。また、ステージ4&6では、ライフ回復アイテムの回収も可能(小or中)。現時点で出現法則の詳細は不明だが、ボムストックなども出る場合があるようだ。

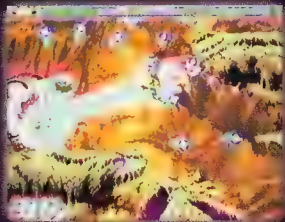
種類	回復量
ライフ(小)	1/2ゲージ回復
ライフ(中)	1ゲージ回復
ライフ(大)	2ゲージ回復

ステージ2だとアイテムが出ない模様。なお、ライフMAX状態だとゲージ回復の代わりにスコアが加算される。

A-2 墓地
ステージ中盤に出現の一角獣(赤)

石造りの階段を抜けた直後の一角獣(赤)がアイテム持ち。画面左の山羊男→右上のカラス編隊→一角獣(赤)の順番を意識しよう。

B-2 沼地
ボス前に置かれた車オブジェクト

意外と見落としがちだが、車オブジェクトも破壊可能。前後にカラス編隊が出現するので、破壊しに行くタイミングを考えよう。

C-2 火山
ステージ序盤に出現の一角獣(赤)

火山ステージについては、火山弾を二つ越えた先の画面左側に一角獣(赤)が出現。カラス編隊を先に片付けておけば問題無しだ。

名称	ナイトメア(赤)
得点	370Pts.
お宝	連打

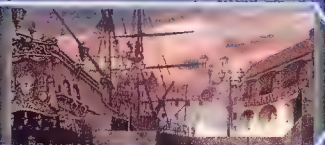
名称	ナイトメア(緑)
得点	370Pts.
お宝	連打

名称	オオワシ
得点	240 Pts.
お宝	-

名称	カラス
得点	240 Pts.
お宝	-

名称	死神(カマ)
得点	580 Pts.
お宝	-

STAGE A-1 地上ザコとナイトメア編隊に御用心!?
港町 燃えるハロウィンタウン

A-1だけあって、小手調べ的なステージ構成。体当たりに注意して、アイテム回収に慣れていこう!

ショットの使い分けが重要!

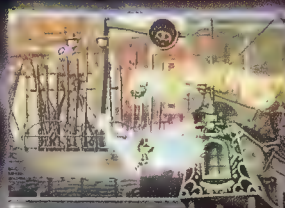
物量で押されるポイントこそ少ないが、空中キャラと地上キャラの間隔が広いステージA-1。このため、あまりため撃ちに頼ると、敵の出現に破壊が追いつかない。とりあえず、慣れない内は「地上キャラのみため撃ち」といったプレイスタイルが安全確実! 死神(ツメ)のアイテムはもったいないが、出現パターンを把握することが最優先だ。

このほかの注意点としては、高速移動+大量出現で被弾しやすいナイトメア(赤)編隊が厄介。耐久力の高い地上キャラと同時に出現するポイントは、あらかじめどちらを優先するか決めておきたい。

出現位置に高低差があるため、ため撃ち一辺倒は危険! 出現パターンを把握するまでは、高速ショットをメインに使って、地上キャラにため撃ちだ。

Check Point 自動回収の間合いを覚え、接近破壊&回収に挑戦!

ステージ序盤〜中盤までは、敵キャラがまとまって出現するポイントは無し。見えた敵機を順番に撃つだけで先へと進めるが、操作に慣れてきたらアイテム持ちの接近破壊&アイテム回収を練習するのがオススメ! 道中に設置された破壊可能な大型船は、邪魔なので優先的に破壊するようにしよう。

遠くから倒せば安全だが、これだとアイテムが落下→分割されて回収できないことも。

大きい方の帆船であれば、2段階まで破壊可能。ため撃ちを使って手早く破壊しよう。

Check Point アイテム持ちの地上ザコより、ナイトメア(赤)を優先!!

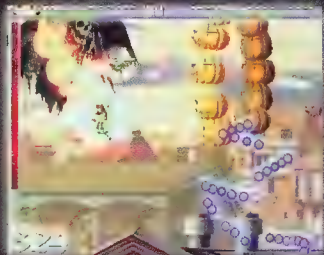
ステージ後半については、高速移動するナイトメア(赤)編隊に要注意! 編隊だけの出現なら移動方向と逆に移動することで、自然と敵弾も誘導できてお得だ。耐久力が高く、弾をばらまく巨人(青)や一角獣(赤)と同時に出現するポイントは、ナイトメアを優先的に倒した方がアイテム効率がいい。

一角獣(赤)+ナイトメア(赤)編隊の出現ポイントでは、一角獣に撃ち込んでから……。

ナイトメア(赤)編隊を倒しつつ距離を離して回避→再度の撃ち込みで倒していこう!

Stage Boss 彷徨える死神 デスサイズ

第一形態:50,000Pts. 第二形態:50,000Pts.
第三形態:500,000Pts.

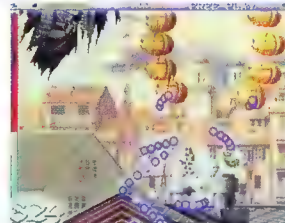
ある程度までボスに接近しないと駄目なキャスパーと違って、遠距離でもダメージが稼げるウィンディアならデスサイズも楽な相手。1パターンな第一形態&第二形態は、出現直後からため撃ちでダメージを稼いでおけばOK。わずか数秒の弾避けで倒せてしまうので、オプション攻撃の撃ち込みに意識を集中させること。実質的にアドリブが必要な第三形態は、攻撃よりも回避が重要。鎌をすべて避けるまでは、ショットが届いていなくても敵弾に集中。無理なため撃ちは危険なので、撃ち込むポイントを自分なりに決めておくといい。

第二形態の回転パンプキンは、第三形態の鎌と同じく破壊不能。連射弾を抜けた後は、オプション位置を調整&固定してからボスに重ねればOKだぞ!

第一形態

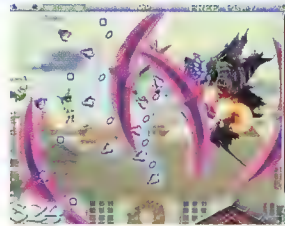
破壊可能なパンプキン連射に加え、徐々に弾数が増える扇状の複合弾幕を撃つ第一形態。とはいえ、ウィンディアであれば、遠距離でも低速時のオプション攻撃が届くので問題無し。横軸を合わせた状態で、扇状弾が広がったすき間を上下に数回避ければOK。スタート直後から軸を合わせて、きっちり撃ち込んでいこう。

正面から撃ち込むだけで、ウィンディアなら即座に破壊可能。広がる弾の軌道にだけ注意していこう。

第二形態

第二形態の厄介な回転パンプキンは、避け方さえ覚えてしまえば楽勝だ。まず、出現時に横軸を合わせてくるので、ため撃ちを当てながら画面の上端か下端で待機&ボス本体を誘導。停止後、回転パンプキンが動き出したら、逆サイドに移動→連射弾を避けて、ボスに接近。あとはオプションを重ねて撃ち込めばいい。

連射弾は速いため、高速移動での回避が基本。中央部分が割と安全なので、タイミング良く抜けよう。

第三形態

破壊不能な大型の鎌×3に加え、5ウェイ+4ウェイの複合弾幕×4連射を繰り返す。こればかりは見て避けるしか無い攻撃だが、高速移動で大型の鎌を避ければ大丈夫なハズ。回避のコツとしては、鎌が停止する度に移動ルートを頭の中でイメージ。そのルートを高速移動で抜けつつ、複合弾幕を注視して避けよう。

鎌が止まる角度は、毎回ランダムな様子。ため撃ちだけで無理すると鎌を避けきれないので要注意!

名称	死神(ツメ)
得点	1,670 Pts.
お宝	タメ

名称	羊男
得点	970 Pts.
お宝	タメ

名称	豚主人
得点	1,150 Pts.
お宝	タメ

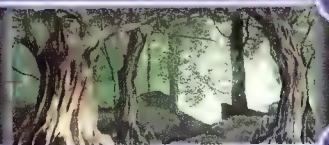
名称	翼竜(赤)
得点	3,130Pts.
お宝	タメ

名称	翼竜(緑)
得点	4,740Pts.
お宝	タメ

STAGE B-1 森林

物量に気圧されるな!

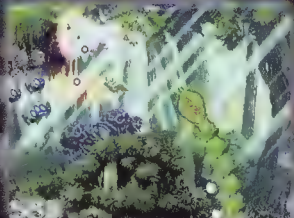
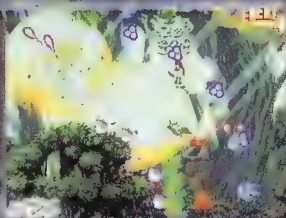
迷いの森

ガーデンイールを急いで倒していくことがポイントだ。倒すのが遅れるほど押されてしまうぞ。

ガーデンイールを最優先で撃破せよ

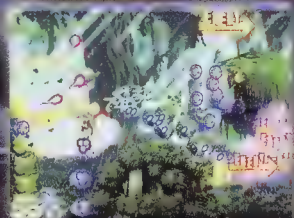
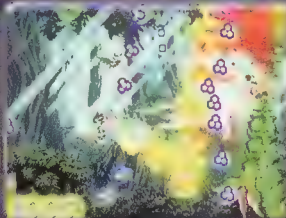
このステージでは、ツタのようなガーデンイールが強敵。ガーデンイールは耐久力が高く、倒すのが遅れると後続を阻む壁になってしまう。出現したら先手先手で迅速に破壊しよう。ショットで倒せば+5のアイテムを出す（先端のみ+1）ので、ウィンディアはため撃ちであぶってからショットでトドメを刺したい。島のようなバルンジは、ため撃ちで破壊すれば+5のカウンタを出すぞ。このステージを最初に選んだ場合は、パワーアップを使用しないように注意。ボス直前で発動する形になり、カウンタの大部分をボス戦で消費してしまう。

序盤はクモと魚人男（青）が挟み込むように出現。魚人男（青）は速いので体当たりされやすい。あまり前に出ず、使い魔を上下に配置して後方で処理しよう。

Check Point 後方からのバルンジラッシュ

中盤の陸地では、クモとともに後方からバルンジが5体連続で出現。使い魔を下に配置しておき、左へのため撃ちで急いで破壊く。5体目を倒したら、ほぼ同時に前方から来るガーデンイールに使い魔をめり込ませよう。少し撃ちこんだらショットで破壊すればOK。ホーミングショットを使ってもいい。

事前に使い魔を下に配置し、クモとバルンジを撃つ。5体目のバルンジを倒したら前方へ。

ガーデンイールは使い魔を重ねてため撃ちを使おう。後方のバルンジ（亜成体）に注意。

Check Point ボス前最後のラッシュは倒す順番が重要

2体のガーデンイールを倒すと、前方から2体のバルンジ、続いて後方からガーデンイールが出現する。ここはバルンジを1体だけ倒し、すぐにガーデンイールを撃ちに行く。この直後、前方に3体のガーデンイールが縦に並ぶため、後方の1体をあと回しにすると大量の弾に挟まれてしまいやすい。

前方のバルンジ2体は、1体だけ倒す。急いで後方のガーデンイールを倒してしまおう。

ボスまで敵は前方からしか来ない。最後尾で落ち着いて対処すれば問題ないはずだ。

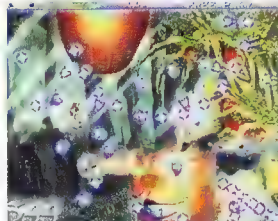
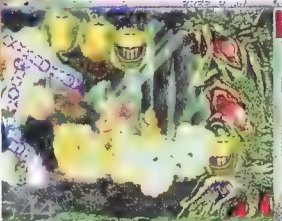
Stage Boss 森の幻術師 ウーロン

第一形態50,000Pts. 第二形態500,000Pts.

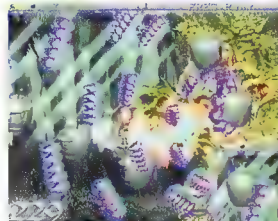
第一形態の広角弾は中央から少し後方で集束する。上下の動きでかわそう。リップスフルーツ（金）は使い魔を上下に配置して片側を集中的に破壊。第二形態はリップスフルーツ（銀）が縦横に動き回り、本体からも広角弾を撃ってくる。なるべく前へ前へと抜けて弾避けの空間を確保することが大事。リップスフルーツ（銀）が弾を止めるため、下がると撃ち込み効率も悪くなってしまう。第二形態が始まったらすぐに前へ出て、オートロックショットを使うのもいい。撃ち込み効率がいいとはいえないが、スローがかかるため避けやすくなる。

第一形態の広角弾は、横座標をこのあたりに合わせて上下の動きでかわす。ちょうど広角弾が集束する位置なので、していこう。

第一形態

自機狙いの5ウェイ（2種）をしばらく放ったのち、7ウェイを連射する。これが終わると巨大なリップスフルーツ（赤）が上下に出現し、12ウェイを出しながら前方へ移動していく。続いて、上下交互に腕を伸ばしてリップスフルーツ（金）をばら撒く。リップスフルーツ（金）は破壊可能だが、一定時間で破裂して紫弾に変化。数が多いので、片側を集中して破壊していくといい。

リップスフルーツ（赤）出現時は、実質的に中央約3分の1のエリアに移動範囲が制限される。12ウェイは自機を狙うわけではなく、スローもかかるので落ち着いてかわそう。

リップスフルーツ（金）は片側を重点的に破壊することを意識。反対側にたまったぶんは使い魔で倒そう。なお、ボスが出す破壊可能な敵はすべて0点なので、稼ぎには使えない。

第二形態

第二形態の攻撃は1種類のみ。ボスの口から5発一組の弾を上下に振りながら乱射し、その中をリップスフルーツ（銀）が上下にひたすら通過していく。リップスフルーツ（銀）は自機のショットを止めてしまい、破壊も不可能。貫通力のある使い魔の弾を当てられるように、なるべく前に出よう。後方に居ると、ボスが出す弾も避けにくくなる。やや長期戦になるので、根気よく撃ち込もう。

リップスフルーツが絡む攻撃はスローがかかるので避けやすい。後方に下がると5発一組の弾が広がってしまい、追い詰められやすい。中央付近までどんどん前に出ていこう。

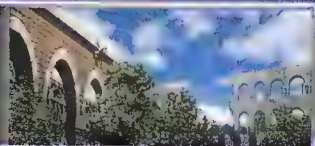
ロックオンショットはリップスフルーツ（銀）にも反応してしまう。ロックオンショットでじっくり闘う場合は、第二形態が始まった瞬間に前に出て、すぐに貼り付けておこう。

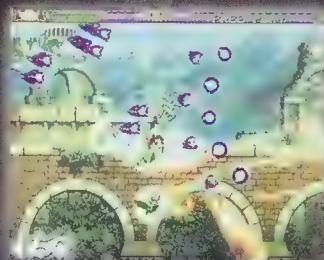
名称	得点	お宝
クモ	940Pts.	-
魚人男（青）	1,960Pts.	タメ
バルンジ	7,480Pts.	タメ
バルンジ卵	1,540Pts.	-
バルンジ（亜成体）	620Pts.	連打

STAGE C-1 湖畔

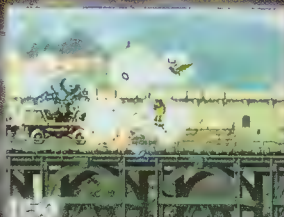
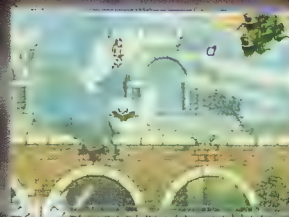
素早い使い魔の設置がカギ

湖畔の村の騒動

耐久力のある敵が左右から突っ込んで来る。「ENEMY」表示に合わせ、素早く使い魔を出現方向に固定しよう。

左右から来る高速の敵に対処せよ

ステージC-1は自機が引っかかる背景が無く、画面全体を使って自由に動けるステージだ。そのかわり、敵が左右から矢継ぎ早に出現する場面が多い。上下から編隊を組んで出現するナイトメア(緑)は、ショットで倒すと+5のアイテムを出す。それ以外のアイテムを出す敵は、すべてため撃ちで倒すことで+5になることを覚えておこう。基本的には、敵が来る方向に使い魔を素早く固定して撃ち込む方針でOK。こうすれば、トロッコ砲台やビーストドッグが連続で出現する場面も迅速に殲滅でき、さらにアイテムの回収漏れも少なくてすむ。

ため撃ちをメインに進んでいこう。翼竜の弾は意外に速い。赤は3ウェイ、緑は4ウェイ+5ウェイを撃ち返すので、撃破後は一拍置いてから前に出よう。

Check Point ナイトメア(緑)の出現法則

このステージの主な敵は、翼竜(赤&緑)、トロッコ砲台、ビーストドッグ、ナイトメア(緑)の4種。ほとんどの敵はため撃ちで+5アイテムを出すが、ナイトメア(緑)だけは例外。トロッコ砲台が後方から1体だけ出現した後は、必ずナイトメア(緑)編隊が出現する。ショットに切り替えておこう。

後方からのトロッコ砲台がナイトメア(緑)出現の合図だ。撃破したらショットを撃つ。

前半と中盤に1カ所ずつある。これで少しでもアイテムカウンタの回収量を増やそう。

Check Point トロッコ砲台&ビーストドッグ混成地帯

2回目のナイトメア(緑)の後、前方からトロッコ砲台、続けて後方からビーストドッグ×2とトロッコ砲台が出現。ここはナイトメア(緑)とトロッコ砲台のつなぎが早い。使い魔を前に固定し、ナイトメア(緑)は後方の下で倒すようにすれば、手早く倒せる。その後はすぐ左に固定し、左上へ移動だ。

2回目のナイトメア(緑)は左下から出現する。体当たりを受けやすいので要注意。

前方のトロッコ砲台を倒したら、左上の白い線路へ移動して後続の敵を迎え撃つ。

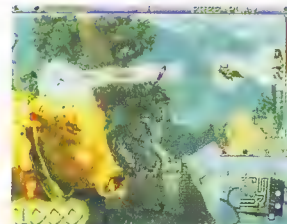
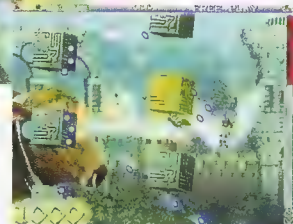
Stage Boss 巨大牛メリー

第1形態50,000Pts./第2形態500,000Pts.

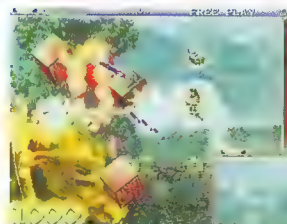
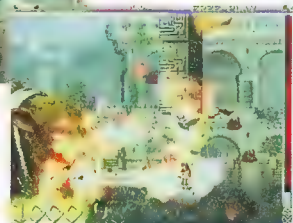
巨大な牛の顔が出現し、宙に浮く碑文石を使った攻撃を仕掛けてくる。どちらの形態も使い魔を本体に重ねて撃ち込めば短時間で決着を付けられるが、後方でじっくり闘うのが安全。第一形態の碑文石(緑)は一定時間で自機方向へ飛来し、画面右端に当たると破裂して針弾になる。動きっ放しだと分散して避けにくいので、後方での微調整でかわそう。続く碑文石(灰)も同様で、間に入るように動くだけで敵弾にはほぼ当たらない。第二形態は落下して来る碑文石(灰)の誘導がポイント。使い魔を上に固定し、小さな動きで少しずつ下がろう。

接近して使い魔を重ねれば即座に撃破も可能。第一形態は鼻から来る弾の周期を見極めることが重要だ。額のあたりから鼻の前へ移動するようにかわす。

第一形態

第一形態は六つの碑文石(緑)と鼻から弾を撃ってくる。一定時間で碑文石(緑)が自機に突進し、後方で破裂して7ウェイの針弾に変化。上下どちらかに誘導し、自機から遠い位置でまとめて破裂させよう。続いて四つの碑文石(灰)を水平に飛ばす攻撃を6セット。各碑文石(灰)は3ウェイを放つが、上下に少し動けば当たらない。碑文石(灰)の間に入るように、小さく動けばかわせる。

碑文石(緑)は、鼻からの弾が2回来た後に突進して来る。中央でなんとなく避けているだけでは、突進や破裂後の針弾に追い詰められやすい。事前に上下どちらかに移動しておこう。

碑文石(灰)の3ウェイは、突進する直前に撃ってくる。自機を狙っているため、突進位置からわずかに動くだけで楽にかわせる。なお、この形態の碑文石はいずれも破壊不可能。

第二形態

第二形態も2種の碑文石で攻撃してくるが、いずれも破壊可能。碑文石(赤)から自機狙いの針弾を放ち、これが終わると上空から8個一組の碑文石(灰)を落下。碑文石(灰)は自機の真上から降って来るが、最初の2回だけは位置が固定。碑文石(赤)時に使い魔を上に固定し、碑文石(灰)は小さな動きで後退しながら破壊していこう。追い詰められたら大きな動きで前に抜ける。

最初の攻撃は針弾を放つ碑文石(赤)。上下に大きく切り返し、針弾をかわしつつ各個撃破していこう。このとき次の攻撃に備えて、使い魔を真上に設置しておくことを忘れずに。

碑文石(灰)はボスの目の前に陣取り、可能な限り小さな動きで後退しながら破壊していく。後方の空間がなくなったら、中央近くから弧を描くように最下段前方へ移動しよう。

名称	ガーデンイール
得点	10,800Pts.
お宝	連打

名称	ビーストドッグ
得点	3,940Pts.
お宝	タメ

名称	トロッコ砲台
得点	4,950Pts.
お宝	-

名称	トロッコ巨人
得点	5,670Pts.
お宝	タメ

名称	巨人(青)
得点	2,120Pts.
お宝	タメ

スコア稼ぎの基礎

毎回熱い稼ぎのシステムが組み込まれるケイブシューティング。『デススマイルズ』はどのようなスタイルが高得点に結びつくのか?

本作で大幅なスコアアップが望める行為は、アイテムカウンタを使ったパワーアップだ。そのためには、アイテムの回収率とパワーアップを使う場所の選定がポイントになってくる。ただし、後者はステージ選択順なども影響し、今後少しずつ煮詰まっていく要素でもある。今回は第1回攻略ということで、稼ぎを目指す際に基本となる考え方を簡単に解説していこう。

本作の稼ぎの仕組みは、近年のケイブ作品の中では比較的わかりやすい。これを機に挑戦してみては?

パワーアップは終わり際も重要!?

アイテムカウンタが0になり、パワーアップが終わる瞬間は、画面内に残っていた半透明のアイテムも実体化する。大量のクラウンを出現させた状態でうまく切れれば、数百のアイテムをいきなり回収可能だぞ。

パワーアップが切れる場所も考慮して、使用ポイントをいろいろ試そう。

POINT 1 ショットとため撃ちを使い分けよう

攻略中などでも述べているが、敵が落とすアイテムは使用した攻撃の種類でドクロ(+1)かハート(+5)かが決まる。基本的には、ほぼ一撃で倒せるやわらかい敵はショット、それ以外の敵はため撃ちで倒すとランクの高いアイテムが出現する傾向がある。敵によって、ショットとため撃ちをしっかり使い分けて回収量を高めよう。

ミスを減らすことも大事。無理のない範囲で、少しずつ精度を高めていこう。

POINT 2 パワーアップのタイミングに気を配ろう

アイテムが1000までたまったら、なるべく早くパワーアップを使った方が回転率はよくなる。ただし、すぐにボス戦に突入してしまったり、敵がまばらな場所だったりすると、かえって逆効果。なるべく敵が多い場所所を選んで発動させよう。わずか数秒の違いでも、大きなスコアの差となって現れる場合もあるぞ。

パワーアップ中に半透明アイテムを回収する動きも重要。チャレンジあるのみ。

各モードの覇者は誰の手に!?

むちむちポーク! スコアトライアル 結果発表!

[illegible]

オリジナルモード

最も倍率が高かったのはやはりこのモード。2位以下に5000万以上の差を付けて、イマサラT.O氏が制した。

	オリジナルモードスコア	スコアネーム
1位	297120290	イマサラT.O
2位	243032870	LIS
3位	222014980	AKF
4位	221115640	MYH
5位	208548130	ツィ～まる@青むち。
6位	195004460	E.H-RLF
7位	190083970	WSM-MKZ
8位	163272210	KNA
9位	163070330	ZAN
10位	154570160	J15

MANPUKUモード

屈指の難度を誇るだけあり、比較的参戦者が少なめだったこのモード。クリスタ氏が独走状態で見事優勝を収めた。

	マンプクモードスコア	スコアネーム
1位	83998260	クリスタ
2位	57516120	おにーたまー
3位	31456280	スプーナ
4位	18937290	orz
5位	13964750	from ラッシュボーン to タバッチ
6位	9311450	FPK
7位	4458030	富士の箱
8位	3421090	CZ
9位	1189560	ゲラド
10位	324100	マンプクつらいヨ!

HARAHARAモード

2周目の難度でスタートするHARAHARAモードだが、上位陣は非常に伯仲した接戦! トップを制したのはHAM氏。

	ハラハラモードスコア	スコアネーム
1位	153711860	HAM
2位	152346560	AKI@しぶちょー
3位	148150630	おにーたまー
4位	112464780	SUP
5位	98567890	薫CRACK
6位	56341950	スノーマスター
7位	19159510	ラッシュボーン
8位	1542890	TCD
9位	423610	PAC
10位	213460	マイルダー

総合&キリ番

総合1位と総合キリ番9名に送られる部門。オリジナルを制したイマサラT.O氏がそのまま総合も制した。

	総合スコア	スコアネーム
1位	297120290	イマサラT.O
11位	153711860	HAM
22位	113404680	鯵パイ
33位	94915910	ダンディ君
44位	74903980	ラッシュボーン
55位	16439720	草食動物
66位	10321540	tarou
77位	6758490	BUNSEKI
88位	134290	PONE
99位	欠番	―

スコアトライアル総評

約2カ月という短い期間でしたが、非常に熱い闘いが展開。オリジナルモードは、やはり1周エンドでの申請がほとんどでしたが、まだまだ最終形は未知!? 今後どのように発展していくのか、見守っていきたいと思います。大変お疲れ様でした! (編集部)

スコアトライアル総評

『虫姫さまふたり』に引き続き、本作のスコアトライアルですが、毎度、皆様のやり込みには本当に驚きの一言です! 通常のスコア集計と違い点数優先なので、違った緊張感や楽しみがあったと思います。皆様、お疲れ様でした! 豚肉最高。(ケイブ)

豪華賞品はコレ!

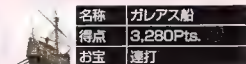
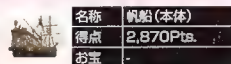
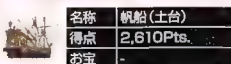
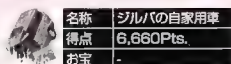
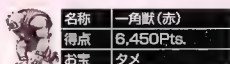
各モードの1～3位には基板割引券等、総合1位には非売品『鋳薔薇』、『むちむちポーク!』グッズ等、キリ番55位には『エスプガルーダII』基板等、ほか豪華賞品をお送りします!

名称	一角獣(赤)
得点	6,450Pts.
お宝	タメ

名称	ジルバの自家用車
得点	6,660Pts.
お宝	-

名称	帆船(土台)
得点	2,610Pts.
お宝	-

名称	帆船(本体)
得点	2,870Pts.
お宝	-

名称	ガレアス船
得点	3,280Pts.
お宝	連打

KONAMI

ついに稼働したオトメディウス！これから始める人への基礎知識をお届け！

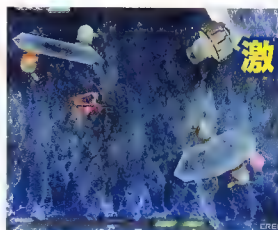
オトメディウス

OTOMEDIUS™

いよいよ稼働が始まったコナミ渾身のシューティング、『オトメディウス』。今月は、横スクロールシューティングをあまりプレイしたことの無い人向けの基本情報と、サンサルバドル島ステージのポイント紹介を中心にお届けするぞ！

オトメディウス

■メーカー	KONAMI
■ジャンル	ネットワーク対応シューティング
■操作方法	タッチパネル＋レバー＋3ボタン
■発 売 日	2007年10月（稼働中）
■使用基板	―

Text：黒鉄タカスエ

激しい寒さと攻撃が襲いかかるっ！

氷塊の浮かぶ極寒の世界を進む南極ステージ。敵の攻撃はこれまでより激しく、難度はかなり高くなっている。猛攻をしのいで先へと進めるかな!?

極寒の地でオトメたちを待つもの

NEW STAGE!! 南極

耐久力の高い氷のブロックを破壊しながら進んだり、真上へとスクロールしたりと、一筋縄ではいかないステージ構成になっているようだ。

今回新たに紹介するステージは南極。あの『グラディウスⅢ』に登場したステージをモチーフとしており、プレイしたことのある人にとっては懐かしさも感じることだろう。当時もかなり難しいステージだったが、今回もそれに負けず劣らずキビシイステージとなっているようだ。

選択できる条件や詳しい内容はまだ不明。詳細が分かり次第お届けするぞ。

このボスはまさか……クリスタルコア!?　グラディウスシリーズでおなじみの敵が新たな形で登場するのも本作の大きな魅力だ。

初心者のための

横スクロールSTGプレイガイド

ここでは、横スクロールSTG『オトメディウス』をプレイする上で、覚えておきたいポイントを紹介しよう。これを覚えておくだけで、生存率大幅アップは間違い無しだ!

久々の登場となる横スクロールSTGである『オトメディウス』。近年の主流である縦スクロールSTGと同じ感覚でプレイしていると、思わぬところでつまずきかねない。横スクロールSTGには、縦スクロールには無い注意点がたくさん存在しているのだ。

ここでは、横スクロールSTG、とくに『グラディウス』シリーズの流れを汲む本作で注意しておいたほうがいいポイントを四つ紹介するぞ。どれも絶対に覚えておくべき大切なことばかり。しっかりと頭にたたき込んでから、ゲーセンへと向かいコインを投入してほしい。

横スクロールならではのポイントをCHECK!!

いろいろな方向にスクロールが変わるのは『グラディウス』シリーズでは伝統だが、縦スクロールSTGに慣れ親しんでいる人には新鮮に映るかも。突然のスクロール変化に戸惑わないよう、あらかじめ意識しておかなければならないぞ。

赤色の敵機を見逃すな!

ときどき、同じ敵なのに色が赤いものが出現することがある。この赤い敵は、倒すと必ずパワーアップカプセルを出すのだ。パワーアップカプセルをたくさん集めるのは、パワーアップはもちろんスコアを稼ぐ際にも重要なポイント。赤色の敵を見付けたら、なるべく優先して倒すように。早めに倒さないと、出現したカプセルを逃してしまうぞ。

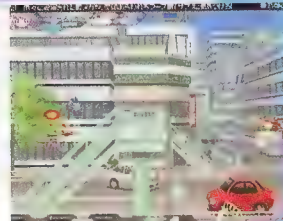
特にパワーアップの貧弱な序盤や復活直後は、赤い敵を優先的に狙おう。

●オペレッタの一言

赤色の敵は、ステージ中いろいろなタイミングで登場します。この敵を倒せるのと倒せないのでは、パワーアップに大きな影響を与えるので気を付けましょうね。

地形に触れちゃダメ!

横スクロールSTGの特徴に、当たり判定のある地形の存在がある。弾を通さないだけでなく、自機が当たるとダメージを受けてしまうのだ。

地形は、画面上下にあるだけでなく、ときには真ん中に出現することもある。敵と地形に挟まれてやられるというのが横スクロールSTGで多いパターンなので、画面をよく見て確実に回避しよう

攻撃が遮られるものは、間違い無く当たり判定のある地形だ。

●オペレッタの一言

ときには、背景なのか地形なのか判断がしにくいことがあります。そんなときは攻撃を出してみて、攻撃が通過するところは地形じゃないと覚えておくといいですよ。

砲台からの攻撃に注意!

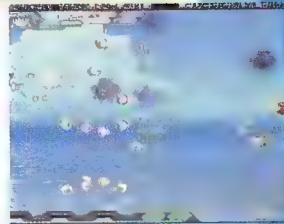
地形に沿って設置されていることが多い砲台は、見付 けたら優先的に破壊していきたい敵だ。砲台を放置していると、真上や真下、時には後ろから弾を打たれてしまい、回避が困難な状況に追い込まれてしまう。こういった状況を避けるためにも、砲台の出現ポイントをしっかり覚えて、倒すのに適したパワーアップを選択していかなければならないぞ。

砲台が出現する場所では、かならずミサイル類を装備しておくこと!

●オペレッタの一言

横スクロールSTGでは、敵は正面から来るだけではありません。上や下、画面のあらゆる方向に気を配って、どこからの攻撃にも対処できるようにしましょう。

危なくなる前にクイックバースト!

緊急回避手段のあるSTGでは縦横問わず基本だが、危なくなる前にクイックバースト(ボム)を使えるようになっておこう。とくに本作は、自機の当たり判定がほぼ見た目通りなため、弾幕の間を抜けていくという回避方法が取りづらい。幸いバーストゲージはためやすいので、危なくなりそうだなと思ったら早めにクイックバーストを発動すること。

これくらいのタイミングで、もうクイックバーストを使ってしまおう。

●オペレッタの一言

ゲージを残したままやられてしまってはもったいない! そうならないように、あらかじめ攻撃が厳しそうな地点を覚えておくのもいいですよ。

ウェポンをうまく使い分けよう！

本作のキモでもあるウェポンパワーアップを、効率良く使いこなす基本を伝授しよう!

敵が出すカプセルを取るごとに画面下のゲージが切り替わっていき、ボタンを押した時点で表示されているウェポンが装備される、パワーアップシステム。スピードアップ、ミサイル系、ダブル系、レーザー系・オプション、バーストチャージの6種類があり、このうちダブル系とレーザー系はどちらか一方しか装備することができない。

パワーアップしていきたい順番はステージによって異なるが、とにかく最初に取りたいのがスピードアップ。初期状態のスピードでは、敵の攻撃を回避するのが難しいので、できれば2段階はアップさせておきたい。それ以降は、オプションかミサイル系を取って上下への攻撃手段を手に入れてから、ダブル系・レーザー系をパワーアップさせていくといい。

何は無くとも、スピードアップをしておかないと話にならないぞ。

パワーアップが一段落したら、バーストゲージのチャージに充てていこう。

空羽亜乃亜
アオバ・アノア

ダブル

レーザー

バランスの取れたウェポン構成が魅力で万能タイプのキャラ、亜乃亜。ミサイル・ダブル・レーザーと、これまでグラディウスシリーズをプレイしていた人なら全く違和感なく使いこなせるウェポンばかりだ。ステージ道中ではダブル、ボス戦ではレーザーとメインウェポンを使い分けるスタイルは、本作でもバッチリ有効！

ステージ道中は、ダブルとミサイルで上下からの敵を対処しよう。

STAGE POINT 1 ラゲーに注意！

サンサルバドル島の前半では、正面と下からの攻撃のほか、画面上から突然ラゲーが出現する。何の前触れも無く突然画面上に現われるので、画面上端で戦うのは避けたいところ。処理に手間取ると後ろから追ってこられるので、出現を確認したらすぐに攻撃して倒してしまいたい。オプションをうまく使うのがコツだ。

STAGE POINT 2 中ボス、ゲキカメ・NJDを撃破！

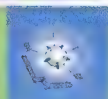
ステージ中盤では海の中から中ボス、ゲキカメ・NJDが登場。最初は後ろを向いて攻撃してくるが、ある程度砲台を倒すと正面に向き直って攻撃してくる。弱点は出したり引っ込めたりする頭だが、意外と耐久力が高いため砲台ばかりを狙っていると逃げられてしまう。慣れるまでは、頭を集中攻撃して速攻撃破を狙おう。

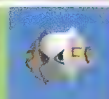
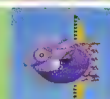
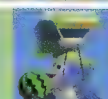
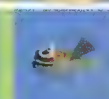
弱点の頭を
集中攻撃しよう

サンサルバドル島 MAP

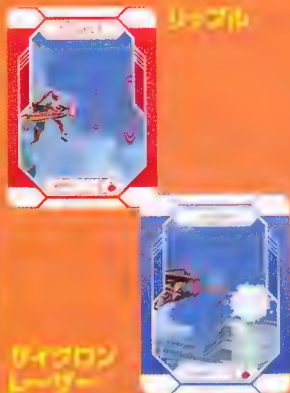
出現敵一覧

ルクル

ガルン

ネモフィラ(ザブ)

ファン

NEOビーンズ

ジョン・マンボウ

急降下爆撃隊

スカイフィッシュ

エンジェル・インターセプター

ラゲー

ダブル系に該当するウェポンがリップルのエリューは、対空攻撃に特化したパワーアップを持ったキャラ。上下への攻撃にやや不安は残るが、そこは上下に同時にミサイルを発射できるツインミサイルでフォローしよう。リップルは攻撃範囲が広いものの、障害物の多い場所では遮られやすいので、開けた場所で装着しよう。

地形の入り組んだステージでは、リップルは遮られてしまうので注意!

ややクセのある装備が特徴的なエモンのパワーアップ。上下に最大2個ずつ装着されるフォーメーションオプションは、再選択で展開範囲を広げられる。この状態でテイルガンを使えば、ほぼ画面の全域をカバーできるのだ! また、オプションのパワーアップ位置が3段目なのも大きな魅力。初心者でも扱いやすいぞ。

オプションを広げてテイルガンを装備すれば、どんな状況にも対処できるぞ。

STAGE POINT 3 アカショウリュウが飛び出してくる

海上を進んでいると、海の中から突然アカショウリュウが飛び出してくる。海面に爪を出していて、飛び出してくる直前には水しぶきを上げるのだが、空の敵に気を取られていると見逃すことが多い。海上を進むときには海面にも注目して、水しぶきが上がったらすぐに後ろに下がって飛び上がってきたところを倒してしまおう。

STAGE BOSS セイレーン

サンサルバドル島のボスは、貝殻に乗ったアシカ(?)セイレーン。ナイフを飛ばしてきたり突進攻撃をしてきたりと、いくつかの攻撃パターンを持っているが、一番気をつけなければならないのは水しぶきを上げる攻撃。想像以上にしぶきの速度が速いので、予備動作が確認できたらすぐに画面左上へ逃げるように!

ストーブリーグは『BBH3』のペナントで熱くなれ！

いよいよ稼動を開始した『BBH3』。今回はプレイ前に確認しておきたい変更点＆新システム、そしてシリーズ初登場の選手カードを中心に紹介していくぞ。

ベースボールヒーローズ3

■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発 売 日：2007年10月下旬(稼働中)
■使用基板：ー

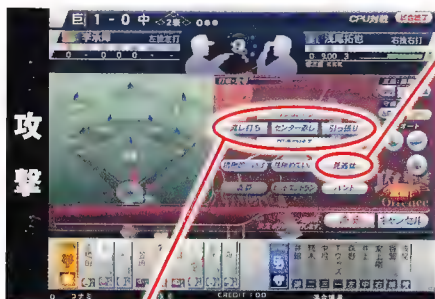
Text：マンモス丸谷

プレイしてわかった新要素　最新画面から操作を再チェック！

攻撃時、守備時ともにコースを狙って投げるor打つという概念が追加された『3』。采配の幅が広がったのは確実だが、選択肢が増えた分、指示を出し切る前に時間切れになることも。サインの種類や同時に選択できる項目を覚えて、スムーズに采配を振るえるように予習しておこう。

時間内にカード位置の調整、狙い球(勝負球)の選択などをこなすように心がけよう。

攻撃

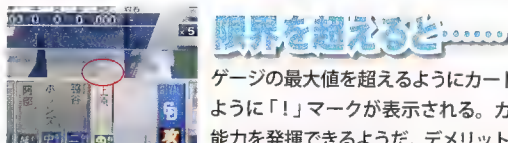
見逃せ

今作からバットを振らせないサイン"見逃せ"が登場。コントロールの悪い投手相手に使って四球での出塁を狙うのが主な使い道か。打力の低い選手(投手など)のゲッツー阻止にも使えそうだ。

打球の指示

打球方向を指示する引っ張りや流し打ちに加えて"叩きつけろ"、"打ち上げろ"といった打球の質を指示するサインも追加された。新サインの二つは"流し打ち＋叩きつけろ"といったように打球方向の指示と組み合わせて使うことが可能だ。

カードゲージの変化

本作から選手のミート、パワー(コントロール、球威)の能力によってゲージの長さが変化するのも特徴のひとつ。より選手の個性が反映されるであろうこの仕様。自チームの選手はもちろん、対戦相手が使っているカードの能力にも注意して戦う必要がありそうだ。対戦相手の傾向、試合展開も考えながら、ベストと思われるカード位置を調整していこう。

限界を超えると……

ゲージの最大値を超えるようにカードを配置すると左のように「！」マークが表示される。カードの数値以上の能力を発揮できるようだ。デメリットは今のところ不明。

守備

コースの指示

投球コースは内外角と高低の四つ。外角＋低めといったように縦と横のコースは同時に指定することが可能。直球、変化球といった球種の指示と合わせて、対戦相手の狙いを外していこう。

警戒系サイン

おもにランナーを背負っている際に相手がしかけてくる作戦に対抗する手段が"○○警戒"。どれも内野の守備位置が大きく動くサインのため、内野シフト移動と組み合わせるとサインの効果が発揮されない場合がある。単独で使うのが無難か。

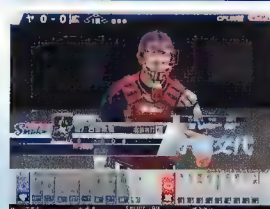
プレイ前にチェック！　コンボ発動で試合を有利に！

『BBH3』には特定のカードを並べることにより能力値がアップする"コンボ"が導入されている。発動のための詳細は不明だが、Ⅰ.各球団の上位打線、Ⅱ.中継ぎ必勝リレー、Ⅲ.相性のいいバッテリーといった、その球団のファンなら簡単に予想のつくような組み合わせがいくつか用意されているようだ。コンボの効果によっては、スター選手を並べるよりも勝利に繋がる可能性も!?　今作からはコンボも視野に入れたチーム作りが必要になりそうだ。

野手のコンボは一、二番コンビやクリーンアップなど打順に関係するものが大半。使用チームの定番オーダーの再現で発見があるかも!?

先発ピッチャーの場合はキャッチャーとの相性、中継ぎ、抑えは勝ちパターンの継投の順番がコンボ発動に関係しているようだ。

コンボ探しのコツ

コンボが成立する組み合わせであっても、選手が現実に所属する球団と自分の使用チームが違うと発動しない。「ジャイアンツでJFK発動！」といったことはできないので注意すること。また球団の枠を超えたコンボが存在しないことも覚えておこう。

コンボは同一球団の選手間のみ。打順にも気を配ること。

『BBH3』をプレイしてアジアシリーズグッズをゲットせよ！

「BBH3」の稼動を記念して、現在キャンペーンが実施中！　本作をプレイして『KONAMI CUP アジアシリーズ2007』の優勝チーム予想クイズに正解すると、アジアシーズンの応援グッズや、本作のカードケースや収納アルバムが当たるぞ。11月7日までのキャンペーンなので急ぐべし！

KONAMI CUP アジアシリーズ2007 × BASEBALL HEROES
Wチャンスキャンペーン

キャンペーンのプレゼント概要　KONAMI CUP アジアシリーズ2007 特製ピンズセット:10名、KONAMI CUP アジアシリーズ2007 特製フェイスタオル:60名、BBH3カードケース&アルバム:30名の計100名へプレゼント。より詳細な情報を知りたい人はhttp://www.konami.jp/am/bbh/をチェックしよう。

『BBH3』開幕記念注目カード一挙公開!!

北海道日本ハムファイターズ

SHINJO、小笠原、岡島など絶対的な選手はいなくなったが若手選手の能力は総じてパワーアップ。とくに投手力はグリン、吉川、金澤などが追加され、過去最高の陣容といえる。野手は走力に優れた選手が多い。走塁のサインが勝敗のカギを握る!?

満を持してのグレート化。体力面が強化され、前作までは難しかった完封も狙える能力に。

現実のシーズン同様に打撃が向上、逆境、チャンスにも強くなり便利屋から主軸にレベルアップ。走塁が上手いのもセールスポイント。

投手は総合力に優れた選手が多い。ルーキー金子は貴重なパワーヒッター。

名前	ポジション	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守備
小谷野　栄一	左翼手	13	14	13	14	12
グリン	先発	15	15	15	14	13
吉川　光夫	先発	14	12	14	14	12
金子　洋平	左翼手	14	11	12	10	10

西武ライオンズ

連続Aクラス在位は25年でとぎれてしまったが、才能あふれる若手選手が多く逆襲の材料は十分そろっている。特に外野手の駒が豊富。投手は新加入の外国人をはじめ球威に優れた選手が多い。初代『BBH』以来のカード化となる野田にも注目したい。

登板試合は完投前提でゲームメイク。今年から打たせて取るスタイルにシフトしたが、球威も一級品。

PICK UP

新人らしからぬ投球術で二桁勝利を挙げ、チーム内で涌井につぐ成績を残した。変化球の数値は低いが得意球スライダーの威力は上々。

終盤抑えに指名されたグラマンは本作だと先発適正。起用する際は注意しよう。

名前	ポジション	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守備
岸　孝之	先発	15	10	13	15	13
大沼　幸二	先発	16	10	10	13	13
グラマン	先発	14	11	10	13	13
野田　浩輔	捕手	10	11	11	13	13

中日ドラゴンズ

福留の長期離脱というアクシデントを乗り越えてリーグ二位の座を確保。新カードで存在感を放つのは紆余曲折を経て入団した中村紀洋。全盛期を思わせる能力値はかなり魅力的。若手好きの人は新井を兄顔負けの強打者に育ててみるのも一興か。

来日以来五年連続で35本塁打をマーク。ここ二年は出塁率も四割を超え、チャンスでの打撃も向上。

150キロ超の速球にシンカー、パームを交えて打者と勝負する次代のエース候補。地元出身＋端正なルックスのため人気も高い。

控え捕手だが清水の守備は一流レベル。一部で人気の（?）李も高ポテンシャル。

名前	ポジション	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守備
浅尾　拓也	先発	16	13	14	11	11
中村　紀洋	三塁手	16	15	8	16	13
李　炳圭	中堅手	12	14	15	16	12
新井　良太	三塁手	12	13	11	11	9

阪神タイガース

ベテランの存在感が大きいタイガースだが、今シーズンは若手～中堅の活躍が目立った。今回紹介している狩野や小嶋といった選手のほかにも桜井や林などもカード化されている。レギュラーと若トラの力を合わせて勝利をつかみ取れ！

連続フル出場を続けるチームの精神的支柱。今季打率は下がったが二年ぶりの30本塁打を放つ。

開幕一軍入りを果たすとプロ初打点、初本塁打にサヨナラヒットと大ブレイク。リード面でも経験を積み、矢野の定位置をおびやかす。

中継ぎで活躍したジャンの本作適正は先発。チーム事情を考えると好都合か。

名前	ポジション	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守備
狩野　恵輔	捕手	12	14	14	13	14
ジャン	先発	15	10	14	13	14
小嶋　達也	先発	11	11	11	12	12
橋本　健太郎	中継ぎ	13	14	11	11	12

※表の見方：球（球威）/パ（パワー）　変（変化球）/ミ（ミート）　コ（コントロール）/走（走力）　ス（スタミナ）/送（送球）

BBHネット裏情報　グレートカードの実力を黒カードから推察　その1・ダルビッシュ　スタミナが17になり完投も狙えるように。ただしクイック、疲労回復が低い。・小林宏　能力値は前作と同じだが、変化球や対左打者との相性が向上。・高橋尚　フォークの変化量がアップ。スタミナも微増。・ウッズ　初球と体当たりのスペシャルスキルが追加された。

『BBH3』開幕記念注目カード一挙公開!!

福岡ソフトバンクホークス

HAWKS

リアルプロ野球では不遇な扱いを受けた感のあるガトームソンだが、本作ではなかなかの能力。多村もあいかわらず高ポテンシャル。今回は紹介していないが、移籍組以外は中継ぎと若手野手が多くカード化され、バリエーションが豊富になっている。

杉内 俊哉

年間通しての安定感はチーム一というか球界屈指。球種にパームが追加され、マイナーチェンジ。

田上 秀則

PICK UP

昨シーズン後半から頭角を表した打力に優れた捕手。とくに左投手に強い。ファースト、サードの守備適正も持っている。

佐藤の変化球は中継ぎ陣トップクラス。ブキャナンは満塁に強いアーティスト。

名前	ポジション	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守備
田上　秀則	捕手	14	14	11	15	8
ガトームソン	先発	17	11	13	14	11
多村　仁	左翼手	16	15	15	17	18
ブキャナン	一塁手	13	14	13	15	11

千葉ロッテマリーンズ

CHIBA LOTTE Marines

先発左腕、若い中継ぎ、外野手と前年まで足りなかったポジションの選手カードが追加され、チーム力はかなり底上げされた。とくに神田、荻野はカード裏のパラメーター、変化球も優れており、YFKをしのぐ可能性を秘めたカードといえる。

小林 宏之

チーム随一の安定感を誇るイケメン右腕。なぜかレアカードには縁遠かったがついにグレート化。

成瀬 善久

今シーズン防御率、最優秀勝率のタイトルを獲得。キレ、ノビのスキルが高いため、ゲーム内でも大きな活躍が期待できる。

代田の走力は球界屈指。竹原はマリーンズには珍しい弾道の高いパワーヒッター。

名前	ポジション	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守備
成瀬　善久	先発	14	14	17	14	14
荻野　忠寛	中継ぎ	12	16	16	11	15
代田　建紀	左翼手	9	13	19	12	12
竹原　直隆	左翼手	13	13	11	10	11

東京ヤクルトスワローズ

チームは最下位になってしまったが、青木(首位打者)、グライシンガー(最多勝)、ラミレス(右打者初の200本安打)など選手個々の能力は他球団にひけを取らない。飯原、福川など頭角を表した選手を成長させていけば十分に戦えるはずだ。

青木 宣親

持ち前の足とバッティングに本塁打を打てるパワーまでついた。球界最高のオールラウンダー。

ガイエル

PICK UP

三振は多いが高い出塁率と本塁打でチームに貢献するという、珍しいタイプのパワーヒッター。来日一年目ながら好成績を残した。

ポスト古田の期待を背負う福川は打撃が魅力。飯原は前作から総合値が8アップ。

名前	ポジション	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守備
ガイエル	右翼手	16	12	13	16	12
飯原　誉士	右翼手	13	13	17	17	12
増渕　竜義	先発	16	8	11	11	13
福川　将和	捕手	13	13	12	14	13

読売ジャイアンツ

高橋由伸の一番起用をはじめとした配置転換が功を奏し、リーグ優勝を勝ち取ったジャイアンツ。その影響か上原や木佐貫は適正が以前のカードとは違うので注意したい。脇谷、会田のほかにも福田や姜も初カード化を果たしている。

高橋 尚成

一年間ローテーションを守り優勝に大きく貢献。明るいキャラクターで投手陣を引っ張る。

上原 浩治

チーム事情から今シーズンは抑えとして活躍。球団セーブ記録を塗りかえた。本作でも安定感の高い守護神として活躍が期待できる。

木佐貫は『BBH1』以来の登場。会田は球界に二人しかいないアンダースローだ。

名前	ポジション	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守備
上原　浩治	抑え	15	14	19	13	14
木佐貫　洋	先発	15	12	17	14	14
脇谷　亮太	二塁手	11	14	17	16	12
会田　有志	中継ぎ	11	12	16	11	12

※表の見方：球(球威)/パ(パワー)　変(変化球)/ミ(ミート)　コ(コントロール)/走(走力)　ス(スタミナ)/送(送球)

BBHネット裏情報　グレートカードの実力を黒カードから推察　その2・杉内　球速安定のスキルを習得。サークルCがオリジナル変化球になり、パームが追加された。・山崎武　パワーが日本人最高の19に!・金本　走力やミートが若干下がったが逆境のスキルを習得。勝負強い打撃は健在か。・村田　ミートが15になり打撃に確実性が加わった。

『BBH3』開幕記念注目カード一挙公開!!

オリックス・バファローズ

近年は下位に低迷しているが、ラロッカ、ローズ、北川を軸にした打線、層の厚いリリーフ陣は他球団にひけをとらない。また有力な捕手選手が多いバファローズなだけに、今回紹介する辻のほか、どの選手がカード化されるか注目だ。

ラロッカ

カーブ、スワローズ、そしてバファローズと毎年異なるユニフォームで登場。今年は被死球記録を更新。

金子 千尋

アレン　吉田 修司　辻 俊哉

後半戦から先発に抜擢され、勝ち星を重ねた来期注目の右腕。本作では適正が中継ぎなので、セットアッパーで使うのが無難か？

ベテラン左腕吉田修司は初のカード化。古参のホークスファンは使ってみては？

名前	ポジション	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守備
金子　千尋	中継ぎ	14	10	12	12	13
アレン	右翼手	14	14	13	15	12
吉田　修司	中継ぎ	13	10	16	11	14
辻　俊哉	捕手	11	13	12	14	11

東北楽天ゴールデンイーグルス

楽天初のドラフトで指名された塩川をはじめ、前号で紹介した渡辺や永井など今季活躍した20代の選手はのきなみカード化されている。球団創設三年目にして最下位を脱出、若手とベテランの力が融合した07年楽天をゲーム中で再現できるだろう。

山崎 武司

プロ21年目でホームラン43本、108打点の記録を残す。本作でも日本人屈指のパワーを誇る強打者だ。

田中 将大

塩川 達也　吉崎 勝　ウィット

PICK UP

松坂以来の高卒二桁勝利を収め、新人としては脅威の奪三振率も記録。援護率の高さはスペシャルスキルの勝負運で再現されている。

吉崎は日ハム、川岸は中日、ウイットは横浜と他球団からの再起組が多い。

名前	ポジション	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守備
田中　将大	先発	15	11	12	14	13
塩川　達也	遊撃手	11	11	16	15	13
吉崎　勝	中継ぎ	11	10	12	11	13
ウィット	一塁手	14	9	11	13	12

広島東洋カープ

順位には結びつかなかったものの、宮崎、梅津、青木といった新戦力が加わり、投手陣の層は厚くなった。打線はベテランと若手が融合したバランスのいいオーダーなので、プレイヤーの継投しだいでは現実以上の勝ち星を積み重ねられるはず！

永川 勝浩

球威バツグンの直球と鋭いフォークが武器。安定さえ身につけば屈指のストッパーになるだろう。

青木 高広

アレックス　宮崎 充登　梅津 智弘

援護率の低さから勝ち星は伸びなかったが年間通して一軍で投げ続けたルーキー左腕。変化の大きなカーブを中心に打者を打ち取る。

アレックスの守備は本作トップクラス。緒方、前田と組ませれば外野は鉄壁か!?

名前	ポジション	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守備
青木　高広	先発	12	10	14	12	13
アレックス	中堅手	14	15	13	19	15
宮崎　充登	中継ぎ	15	11	11	13	13
梅津　智弘	中継ぎ	10	12	14	12	13

横浜ベイスターズ

多くの球界最年長記録を更新し続ける"ハマのおじさん"工藤をはじめ移籍組の活躍が目立ったベイスターズ。若干層が薄いと思われる投手陣も牛田、山口を筆頭に、高崎や三橋など若手が多い。ゲーム内でもレベルが上がれば大化けするかも!?

村田 修一

二年連続30本100打点という実績に、男気あふれる言動で人気を集める。今年は初の本塁打王に輝く。

牛田 成樹

工藤 公康　山口 俊　石川 雄洋

PICK UP

今季は急性大腸炎の影響で登板数はわずかだったが、球団が大きな期待をよせる大型右腕。鋭い変化のフォークとドロップが特徴。

速球派投手の山口の父親は元幕内力士。北川、石川はポスト仁志、石井を狙う。

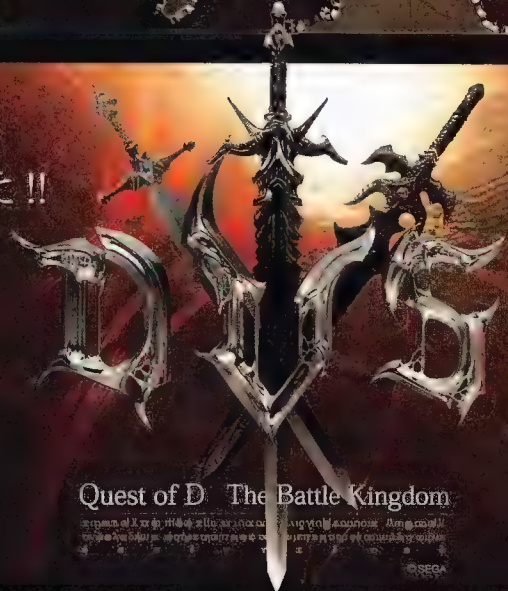
名前	ポジション	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守備
牛田　成樹	中継ぎ	14	12	14	12	13
工藤　公康	先発	12	13	16	12	15
山口　俊	先発	15	10	11	11	14
石川　雄洋	遊撃手	10	11	15	15	11

※表の見方：球（球威）/パ（パワー）　変（変化球）/ミ（ミート）　コ（コントロール）/走（走力）　ス（スタミナ）/送（送球）

BBHネット裏情報　グレートカードの実力を黒カードから推察　その3・涌井　各数値、変化球などがまんべんなく上昇。・ラロッカ　守備適正がスワローズ時代より低下。打撃力にはほぼ影響なし。・永川　コントロールが下がったが長所の剛速球とフォークは健在。・青木　パワーが15とスラッガーなみの数値に。チャンスに強くなり固め打ちも習得。

いよいよ稼働間近！その姿が見えてきた!!

Quest of D　The Battle Kingdom

©SEGA

稼働が近付き、重要なシステム追加要素が多数判明。また、新規ダンジョンについてもそのギミックがいろいろと分かってきた。今回は、新着要素を徹底的に紹介していくので要チェック。

クエスト オブ D ザ・バトルキングダム
- ■メーカー　：セガ
- ■ジャンル　：ネットワーク対応カードアクションRPG
- ■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
- ■発 売 日：2007年11月予定
- ■使用基板：Chihiro™

※記事中の内容や写真は開発中のものを使用しています。製品版とは異なる場合があることを、あらかじめご了承ください

Text：真璃世

Dフォースカードに新たな光が!!

カスタムアイテムを使いこなせ！

装備品カードに新たな魅力が沸いてくる新システム。将来的に役立つ魔石を作ろう！

装備品Dフォースカードを登録し、魔石で強化するシステム。デッキに装備品カードを入れて読み込ませ、その装備品をICに登録する（最高で五つ、解除も可能）。すると、以降のプレイではその装備品カードをデッキに入れなくても、登録済みの装備品を冒険へ持ち込めるように！　装備品カードは、同種複数積みで読み込ませても1枚分しか登録できないので、その強さは単品同等で貧弱だが、後述の“魔石”を装着すればさまざまな能力を付加することが可能。武器と防具、どちらを強化する？

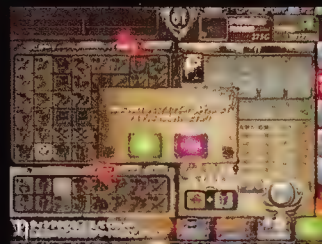
■使用までの流れ

デッキに装備品カードを入れて、アイテム整理画面の右タブの“魔石”を開くと、デッキに読み込んだカードを右上の枠に登録可能。一度登録したカードの解除や、装備品カードに魔石を着脱する際もこの画面で。登録済みのカードはいつでも冒険へ持ち込め、いちいちデッキに入れる必要が無い。

登録した装備品カードの強さはカード1枚分なのでかなり貧弱。それを補うのが魔石だ。魔石には物理系、ステータス系、属性系の3種類があり、特殊合成と同様に魔石の強化が可能。装備品カードのレアリティによって装着できる魔石のスロット数が違い、レアよりコモンの方がスロット数が多い。

登録してある装備品カードは、デッキに読み込ませた14種35枚の制限に縛られずに持ち込むことが可能。従来のデッキの強さはそのまま、装備品カードを持ち込めるわけだ。また、装備品カードなので修理費が0、劣化しても次の冒険に影響が無いことが強み。eアイテム欄に空きを作りやすい。

魔石に関する知識

魔石は、素材と同様に特定のダンジョンで宝箱から入手でき、武器に魔石を付ければ物理攻撃力の上昇や、属性付加が可能（防具なら防御力や耐性上昇）。魔石にはランク設定があり、物理系は武器や防具、ステータス系は素材や宝石、属性系はアミュレットなどと合成して最大Lv.5まで上げることが可能だ。

ランクが上がると、宝石との合成ですら20%まで確率が低下。ランク5は遠い道のりになると予想できる。

カスタムアイテム活用法

カスタムアイテムはレアリティで魔石のスロット数が変わるので、アンコモン、コモンなど低級の方がいろいろな能力を付加できる。

例えば、アンコモン武器に物理系の魔石を三つ装着すればレアeアイテムと同等の攻撃力を持たせられ、コモン防具に属性系の魔石を4種類付けて無効化、などが考えられる。

防具はスロット数重視が良さそうだ。属性耐性よりも、状態異常耐性を重視した魔石が有効と思われる。

掘り出しバトルキングダム　魔石の合成は、最初は低級アイテムでも成功する可能性はあるが、ランクが上がるにつれて10%ずつ減少、最終的にはレア武器などでも成功率が極めて低くなる。また、ランクによる上昇は物理系が大きく、続いて属性系→ステータス系と見ていい。コモン武器に同属性魔石を四つ装着すると属性攻撃力が40になる模様で、魔法使い系で役立ちそうだ。

シナリオをクリアせよ!!

習得カードスキルを使いこなせ！

条件を満たすと入手できる習得カードスキル。連係や補助系などが判明しているぞ。

新しく追加された「習得カードスキル」とは、従来のDフォースカードスキルに相当するものをICに記録させておき、デッキに読み込ませなくてもゲーム中へ持ち込めるシステムだ。

カスタムアイテムはデッキに読み込ませて登録する形だったが、習得カードスキルは特定のダンジョンをBランク以上でクリアすることで、対応したスキルを入手する方式。一度入手したスキルは、スキル欄の2段目に表示される。魔石と同じようにR1の表示（恐らくランクを表す）があり、今後何らかの形でランクを上げることができそうだ。

なお、現在判明している対応ダンジョンは右の四つ。このバージョンに更新した段階から使える人は多いだろう。対応ダンジョンは今後増えることが予想されるが、現時点では全職業スキルやレアスキルには対応していないようだ。

次に習得カードスキルの利用法だが、カスタムアイテムと同様に14種35枚のデッキ読み込みに影響せずに持ち込めるため、特に補助系スキルをゲーム中に持ち込むという形が有力と思われる。

なお、習得カードスキルにはパーマネントボーナスが無く、戦士系、魔法使い系、僧侶系、盗賊系の区分で習得できるスキルが決まる（例：戦士or騎士or蛮族のどれでも戦士系スキルで統一）。

2段目に表示される習得カードスキル。補助系スキルを空き枠に持ち込もう。

現在判明している対応ダンジョン

ダンジョン	条件
賢者の塔	Bランク以上
黒騎士の挑戦	Bランク以上
モイ・トゥラの攻防	Bランク以上
法の神殿	Bランク以上

職業別・習得カードスキル

系統	スキル
戦士系	ヴァンガードラッシュEX バーサーカーラッシュEX ピアシングオールEX ヒートボディEX
魔法使い系	コンバージファイアーEX アイススラッシュEX ライトニングチェインEX アシッドレインEX
僧侶系	粛正EX ショックウェーブEX マイナーヒールインパクトEX クイックネスEX
盗賊系	ライトニングスラッシュEX チャージショットEX マインEX エンチャントポイズンEX

強力な職業スキルが続々!!

新・上位職業の特徴

今回は、判明しているランク3までの職業スキルを中心に徹底分析。新生の丘にも注目だ。

新上位職業の登場に伴い、新生の丘が多少変更されている。「転生の鍵」を使う転生用ルートには各種族の男と女の扉が用意され、目的の種族＆性別へ鍵1つで転生可能になったのが大きい。

また、上位職業ルートは新or旧上位職業、基本職へ戻す三つのルートに増え、基本職へと戻すと上位職へ転職前のサポート職の状態になる。従来の上位職業カードは新旧兼用に変更（例：騎士スキル→騎士・蛮族スキル）、そして旧上位職、サポート職ともにランク20まで上げられるようになった。

旧上位職の場合、旧上位職用の扉は開かず、新上位職とサポート用の扉のみ開く。

蛮族

シャウトは攻撃発生が早く、スタン効果があるので使いやすいが、ダウンした直後の敵には高さの関係で空振りするので注意。インサニティはHP20消費で攻撃力が上昇。エーテルアミュレット装備中なら気軽に使える補助魔法で、ENEを消費しない点はコンセントレーションより優れている。

インサニティはクリムゾンラインと相性抜群？上昇値はコンセントレーション並だ！

職業スキル	
ランク1	フューリー：敵を高速ダッシュで追いかけて攻撃する
ランク2	シャウト：雄叫びで敵を気絶させる
ランク3	インサニティ：HPを消費して攻撃力を上昇させる

武闘家

スウェーはガードをしないと発動しないので多少使いづらいが、ナックルや槍などの両手武器を持っている際のガードダメージが無く、動作終了まで無敵なので役立つ。フィストスタンプは頭上から巨大な拳を出現させて殴る魔法で、効果範囲はあまり広くない。MPが余っているときに使えそうだ。

スウェーは優秀な回避行動。約0.6秒で動作が終わるので、両手武器との相性が良さそう。

職業スキル	
ランク1	リープアタック：ジャンプして地面を殴り衝撃波を放つ
ランク2	スウェー：一定時間敵の攻撃をガードすると避けになる
ランク3	フィストスタンプ：巨大な拳を前方に出し敵を殴りつける

黒魔術師

サーヴァントの性能はガーゴイルと似て、攻撃力＆体力は高くないが防御力が高い模様。オトリとして優秀で、消費ENEが少ないのが利点。サクリファイスは魔法主体のときに、オーラの代わりに使える。賢者にはカースに代わってプレリュードが追加された（次の魔法の威力を上昇させる）。

威力は低いが範囲攻撃をすることもあるフレッシュゴーレム。優秀なオトリとなる。

職業スキル	
ランク1	サーヴァント：専用召喚モンスターを呼ぶ
ランク2	カース：即死魔法（従来の賢者のもの）
ランク3	サクリファイス：HPを消費して魔法攻撃力を上げる

狩人

エスケープのバックダッシュ中は、のけぞりモーションが無い。動作中にアタックボタンを押すと投石する（威力は低い）。リジェネレーションは、消費ENがさほど多くない割には2秒でHP3回復という驚異の性能。これにより回復系カードの持ち込みを減らせるので、必須スキルになりそうだ。

消費ENE5でHP3回復×10回。驚異の回復性能を駆使すればHP回復カードの節約になる。

職業スキル	
ランク1	エスケープ：後方に跳び退く
ランク2	ポイズンボディ：自分に触れた敵を毒状態にする
ランク3	リジェネレーション：一定時間HPが回復し続ける

はみ出しバトルキングダム

変更点補足：サポートジョブレベル20でレアスキルが使用可能に。ロードオブファランクスとクロノストライフが「アクティブスキル」というカテゴリーに。これはカレント中のみ効果を発揮する仕様で、詠唱動作が無い。ステータス上限値が変更された／ドワーフ（STR&VIT120、DEX&AGI80）・エルフ（STR&VIT80、DEX&AGI120）・ノーム（INT&MIN120、DEX&AGI80）。

新ボス出現!!

ダンジョンを探索せよ！

新トラップや新モンスター満載でより歯ごたえのあるダンジョン。仕組みを覚えよう。

陽炎の古代都市

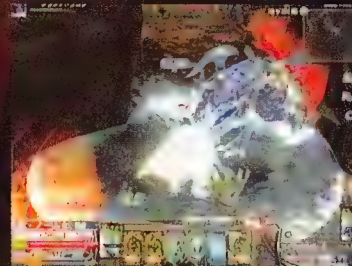
広大な屋外フィールドの中央に鍵部屋が二つあり、青いカギで魔石と素材を入手、赤いカギで最終ルームガーダーへ進める。屋外フィールドにはジェネレーターから敵が出現して妨害してくるが、これは無視しつつ四方の隅にある階段のどれかを使って地下へ進もう。地下は階段に対応した広大なエリアが広がっていて、この先に鍵の入った宝箱がある仕組み。宝箱は四つのどのエリアにあるかはランダムだが、宝箱のあるフロアは同一マップになっているため、このフロアで水晶を使うとどのエリアに宝箱があるかが判別可能だ。四つすべてのエリアを経由しつつ討伐ポイントを稼ぐのも手だが、最初は水晶を持ち込むのが良さそうだ。

＜陽炎の古代都市を構成する四つのエリア＞

背景に木が多いこのエリアでは、柵越しの敵が多数出現。遠距離攻撃のオンパレードなので、気が抜けないぞ。

岩肌がのぞくこのエリアでは、雷属性の敵が多数登場。ハイサラマンダーとガイドラッシュが手強い敵になりそうだ。

氷属性の敵で構成されているエリア。敵全滅やスイッチを押して先へ進もう。全討伐がオイシイかも？

全エリア中最も厳しい炎のエリア。クランチドラゴンと劣化ガスが大量に登場。赤い宝玉を探し出そう。

新規シナリオは「緋色の地下墓地」の続きのダンジョンという位置付けになっている。一定以上の段位も必要なので、結果的に「緋色の地下墓地」Bランク以上＋一定段位が条件になることに注意しよう。

＜素材宝箱を見付けろ！＞

魔石入手のためには、一カ所仕掛けの謎を解く必要がある。

リッチの放つ毒の範囲魔法！新モンスターは独特な攻撃方法が多いので、要チェック!!

このダンジョンでは左ルートで魔石を入手できる。状態異常系の魔石は防具に付けるのが良さそう？　巡回して集めよう。

異海の覇王

海賊船内の敵を掃討しつつ、新ボス「キャプテン・テスラ」を目指すこのシナリオ。このシナリオでも魔石と素材が入手できるため、巡回する人が多くなりそうな予感。海賊船内には目立った仕掛けはほとんど無く、唯一魔石宝箱を入手するときにあるのみ。基本的には敵をせん滅するパターンが多いので、テンポよく進めるぞ。新しい敵の動きを、このシナリオで覚えてしまうと良さそうだ。

通信協力プレイでは、いくつかのダンジョンが消滅してシェイプアップされた。また、店内でしか選択できない旧ダンジョンが存在したぞ。

そして大きな変更が、通信協力ダンジョンの攻略度。従来のダンジョンごとの攻略度システムが廃止され、初級、中級、上級などエリアごとに攻略度が設定されている。エリアなら、どのダンジョンをプレイしてもエリア攻略度を上げられる仕組みだ。特定のダンジョンの解放週にプレイせずともエリア攻略度を上げられるため、従来よりも上位のダンジョンが遊びやすくなったといえよう。

一方、この変更によって1回のプレイで加算される攻略度が低くなっている（最大5%）。

マッチングシステムも快適化され、アイテム整理画面からマッチング受付を開始するようになり、待ち受け中でもアイテム整理が可能になった。

通信ダンジョンがシェイプアップされ、攻略度もエリアごとに計算されるように変更されている。

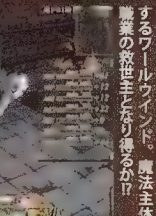
メガネ

ラミア

リッチ

リベラルリング

ソニックナックル

ワールウインド

INT値の半数をSTRに上乗せするワールウインド。魔法主体の職業の救世主となり得るか!?

—通信協力上級ダンジョン—

海淵の梟雄

海賊船内を二手に分かれて進む、「海淵の梟雄」。敵せん滅か、燭台スイッチをタッチして灯すと先へ進める。最後のフロアには4方向にワープゾーンがあり、それぞれをクリアすると対応する扉が開いて、燭台スイッチへの道が開ける。

<スイッチを灯して道を開け!!>

海賊船では、燭台のスイッチ点灯と敵全滅の両方が、先へ進む条件になっている場所が多い。目の前の敵をどんどん倒そう。

ゴーストが描かれた怪しい壁。従来のヒビが入った壁に比べて見分けにくいので、注意深く観察しよう。

中央の燭台をタッチするには、四方のワープゾーンを最低二つ踏破する必要がある。対角のワープ同士がカギを握っているぞ。

Boss キャプテン・テスラ

海賊船長という形容がぴったりのキャプテン・テスラ。常に移動しながら、後方へ爆弾を撒いたり、ブラッディレインのように全方位へ爆発させつつ飛び退いたりと、非常に捕らえにくい強敵だ。ひんぱんに船の高い場所に登り、爆雷や属性付きの風で攻撃してくる。コンパクトなスキルで挑もう。

よく動くキャプテン・テスラ。動作の大きい攻撃が当たりにくい。誘導系魔法の連射などが効果的かもしれない。

VSモードの詳細

システム関連

VSモードは店内orギルドマッチングでプレイでき、大会期間中のみ全国通信となる。専用の段位が存在し、10級からスタートして段位や称号もあるようだ。なお、対戦相手が居ない場合はモンスターが対戦相手となり、段位ポイントは入らない。

過去の戦績や勝率、段位などが確認できる。段位は10級からスタートして、最終的には称号などがあるようだ。

マップ関連

VSモードには、専用のダンジョンが多数用意されている。最初は12個のダンジョンから選択でき、今後増える予定だ。各ダンジョンには「基本職のみ」や「アイテム無し」、「カード無し」など、さまざまな制約のルールが設定されているぞ。

マップによっては、基本職限定などのルールがある。上級職の場合は、そのゲーム中に限り強制的に基本職となる。

その他の要素

VSモードの報酬は、整理画面で受け取る。2〜5個の宝箱の中から、当たりの宝箱を選ぶ感じだ。当たりの宝箱は1つで、ハズレだと各種バッグ系になる。1位なら2個、4位なら5個の宝箱から選択するため、順位が高い方が確率が良くなるぞ。

報酬の宝箱は、順位によって数が変動する。当たりは1個で、残りはバッグ系アイテムに。専用アイテムもあるようだ。

その他の変更点

細かい変更点の中で、特筆すべきものをここで挙げていこう。まず一つが修理費の減額。大体半分程度になり、劣化時も評価額の半分になった。

次に錬成の追加。SPECIAL、レベル11、12と追加され、クレストや神器も錬成に使える模様。

また、状態異常がいくつか追加された。特にブラインド状態は画面が暗くなり、攻撃の方向補正が切れる。ロックもできないので注意しよう。

各魔法詠唱時間が変化。補助系魔法の詠唱が短くなり、回復系の詠唱は逆に長くなったぞ。補助系魔法の効果時間も変化し、ほとんどが1枠積みで45秒になったようだ。消費ENEが減少したスキルもある。なお、ソウルリザレクションの効果中に魔法を唱えても詠唱中にMPが回復する仕様に変更。これにより、MP5程度の魔法は撃ち放題といってもいいほど使いやすくなった。

魔法詠唱速度が遅くなり、発射前に攻撃を受けやすく。DEXを上げれば早くなるか……などは不明。

レイズラッシュ1

ホーリーストリーム

ブラストアロー

スーパーヒールノヴァ

ライトニングブラスト

ラピッドムーブ

攻撃判定が出た瞬間からUSEボタンでキャンセルできるラピッドムーブ。空振り時に有効だ。

ARCADE News Analyse

アーケード・ニュース・アナライズ

大盛況のAMショーも終わり、そこで発表された大型タイトルが年末にかけてどんどん稼働しはじめます。あれもこれもと目移りしてしまいますが、あなたの心に残ったタイトルはあったでしょうか？

Event

第45回アミューズメントマシンショー リポート

http://www.am-show.jp/

去る9月13日～15日までの3日間、千葉県の幕張メッセにて第45回アミューズメントマシンショーが開催された。

下記の表でも確認できるが、一般公開日での入場者数が昨年に比べ大幅に増えている。以前は関係者向けといったイメージのあったアミューズメントマシンショーも、今では一般の人の認知が上がっているということだろう。

ブースに目を向けるとセガブースでは大人気カードゲームの最新作『三国志大戦3』の発表が。バンプレストブースでは『機動戦士ガンダムVS.』シリーズの最新作『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム』の発表。バンダイナムコゲームスブースでは『鉄拳6』がプレイ可能な状態で出展。その他カプコンブースでは『戦国BASARA®X』が出展され、多くの人たちが目を留めていた。数々の発表で、年末へ向けての大作ラッシュへの期待感は否が応でも高まってくる充実なイベントだったといえるのではないのだろうか。

また、会場内で行なわれていたプライズフェアではじわじわと人気を上げてきた『おしりかじり虫』や今後注目の『もやしもん』など数多くの注目プライズ賞品が展示されていた。こちらも期待大だ。

■第45回アミューズメントマシンショー入場者数

	本年	昨年
13日(木)業者招待日	15,128人	15,423人
14日(金)業者招待日	12,339人	12,029人
15日(土)一般公開日	21,550人	19,264人
合計	49,017人	4,6716人

Event

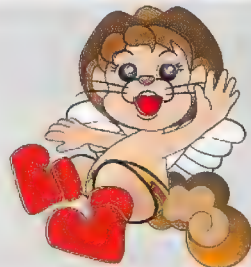
11月23日はゲームの日

http://www.aou.or.jp/04/fan.html　http://www.aou.or.jp/gamesday-zenkoku/index.html

「勤労感謝の日」の11月23日、この日は「ゲームの日」でもある。全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU）・日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）・日本SC遊園協会（NSC）により制定されたことにより始められた記念日である。仕事や勉強の尊さをはっきり自覚しながら、ゆとりある遊びとしてのゲームを楽しみ、ゲームと生活との調和が感じられる日であるとして、勤労感謝の日を記念日とした。

その記念日も今年で13年目。例年通り全国各地のアミューズメント施設などでさまざまなイベントが開催される予定だ。詳しい内容は公式ページがあるので、そちらで確認してほしい。

http://www.aou.or.jp/0 7/fan.html（11月上旬公開）

せっかくの祝日であるこの日、会社が休みのお父さんはお子さんを連れて、ぜひ近所のイベントに足を運んでもらいたい。子供の笑顔こそ、最高の勤労感謝の日となるはずです。

AOUのマスコットキャラクターである「ゲーミィ」君もイベントを盛り上げてくれるぞ。

東京ゲームショウ2007 リポート

Event

http://tgs.cesa.or.jp/

9月20日～23日までの四日間に渡り、千葉県の幕張メッセで世界最大規模のイベント「東京ゲームショウ2007」が開催された。今回のゲームショウは、日本のエンターテイメント系のコンテンツを一定期間に開催するフェスティバル「JAPAN 国際コンテンツフェスティバル（通称：コ・フェスタ）」の一環のイベントと設定されたためか、ギャラリーには、例年以上の海外プレスが目立った印象だった。

ショウ自体は「次世代マシン」の発売から約一年ということもあり充実のソフト群で各ブーストも飾られた、中には開場から30分ほどで270分待ちになる人気ブースもあるほどだった。

前年のゲームショウをハードのイベントだったと位置づけると、今年のゲームショウはまさにソフトの為のイベントだったといえるだろう。

ちなみに、ショウ四日間での合計入場者数は19万3040人と過去最大記録に。世界最大規模のイベントとしての貫禄をみせつけた。

例年通り徹夜組が多数でるほどの盛況ぶり。目立った混乱もなくスムーズな運営がされていた。

ナムコ ワンダーパーク ヒーローズベース1周年記念イベントが開催される

Event

http://www.namco.co.jp/ar/herosbase/

川崎ラゾーナ四階にあるアミューズメントスペースの「ナムコ ワンダーパーク ヒーローズベース」にて9月29日、開演一周年を記念しイベントが行われた、まずは人気アーケードゲーム『機動戦士ガンダム 戦場の絆』のナムコ首都圏大会が開催された、その後スペシャルゲストとして初代ガンダムで声優をつとめたの古谷徹氏(アムロ・レイ役)、池田秀一氏(シャア・アズナブル役) そして潘恵子さん(ララァ・スン役)らが登場しトークショーが開催された。

トークショーでは当時のアフレコ風景の秘話などが披露された一方、新作『OO』にナレーターとして参加する古谷氏に対し池田氏からエールが送られる場面などもあった。

会場にはプレイヤーの若い人たちばかりではなく子連れのお父さんたちも詰めかけ、ゲストの話を楽しんでいた。初代ガンダム放映から三十年近くたつ今もトップコンテンツで有り続ける『ガンダム』の持つ力を感じ入るイベントだった。

古谷氏は「当時は池田さんは僕が挨拶しても返してくれなかった」、対して池田氏「一応ライバル同士だったからね」と。

カプコンUSAより『SFⅣ』緊急発表!!

Release

http://www.capcom.com/

常に格闘ゲームをリードしてきた『STREET FIGHER』シリーズ、その最新作『STREET FIGHER Ⅳ』の情報がネット上にて衝撃的に公開された。

今回、唯一公開されたトレーラームービーはケンとリュウのファイトシーン。さながら水墨画を思わせる美しい映像はゲーム自体が2Dなのか3Dなのか、どちらとも判断出来ないまったく新しいものだった。

大人気シリーズの新作タイトルだけに続報が入り次第、アルカディアでは逐一報告していく。格闘ゲームファンのみならずは期待して待っていてほしい。

「A NEW BEGINNING」の文字だけでも十分な期待感だが、映像でその期待感のボルテージはマックスになること間違いなし。

ケイブ限定ショップ開催される

Event

http://www.cave.co.jp/

9月23、24日の二日間限定で、秋葉原HEYにてケイブ期間限定ショップ『ケイブ祭りだヨ！全員集合』がオープンした。ショップ物販は盛況で、『「虫姫さまふたり」オフィシャルDVD』の先行発売や「EVAC社」のグッズなどが販売されていた。さらに、会場では鋭意開発中の人気シューティングゲーム『ケツイ』のニンテンドー DS版の試遊台やダウンロード試遊が用意され、訪れたファンはプレイに熱中していた。

また、23日には株式会社ケイブの池田恒基氏さん、株式会社アリカの三原一郎さんが参加の開発者トークショーも開催された。終始笑いに包まれ盛り上がり、当初の開催時間を押した後、惜しまれつつの終了となった。

ファンにはおなじみの商品が並び、軒並み商品が完売するという事態に。

ゲームにまつわる本が発売

Event

http://www.enterbrain.co.jp/index.html

『週刊ファミ通』発行人の浜村弘一が同誌にて連載中のコラム『浜村通信』から親子の交流をテーマとしたエピソードを中心に再編集。

著者とそのひとり息子がゲームを共通のコミュニケーションツールとして過ごしてきた日々を描きます。オンラインゲームを通して自宅と職場で心をつなぎ合わせる親子の姿など、ゲーム好きの子供を持つお父さんお母さんに、さまざまなヒントを与えてくれるエッセイ。

Resume

『ゲームばっかりしてなさい。～12歳の息子を育ててくれたゲームたち～』

- ■著者：浜村弘一
- ■出版社：エンターブレイン
- ■価格：998（税込）
- ■発売日：発売中

PRESENT!

エンターブレインより本書を3名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は74ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

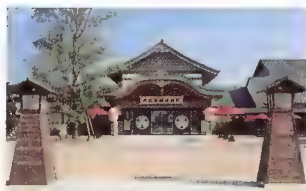
Event

東京ジョイポリスの後は大江戸温泉物語へGO!

http://sega.jp/joypolis/tokyo/

「東京ジョイポリス」では、江戸時代の情緒を味わえる温泉テーマパーク「大江戸温泉物語」とタイアップしたお得なセット券『ローソンチケット限定！お台場トリップ「東京ジョイポリス」デイパスポート＆「大江戸温泉物語」ナイターセット券』を、11月30日（金）まで期間限定で前売り販売しています。これは、「東京ジョイポリス」デイパスポート（入場＋アトラクション1日フリー）と「大江戸温泉物語」のナイター券（入場は18時以降、浴衣・タオル付）に、特典としてジョイポリスで使用できる「メダルゲーム」15枚サービス券など三種のチケットが付いた、リーズナブルなセット券です。昼間は「東京ジョイポリス」のアトラクションでおもいっきり遊んで、夜は「大江戸温泉物語」で、のんびり温泉に浸かって身も心もリラックスしよ～！　秋は、お台場で“近未来”から“過去”へワンデイトリップだ！気になる人は、Webでチェック。

◇料金：3900円（中学生以上共通）

◇販売：ローソンチケット限定　ローソンチケット・ドットコム（Lコード：31638）

アミューズメント施設と温泉の最強コラボレーション､いい汗かいてーっ風呂だ。

PRESENT!

セガ様より東京ジョイポリスイベントのパスポートを5組10名様にプレゼント!　詳しい応募方法は74ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

ナンジャタウンで秋の餃子祭りだ!

http://www.namja.jp/

餃子のフードテーマパーク「池袋餃子スタジアム」（所在地：東京・池袋/ナムコ・ナンジャタウン内）では、オリジナル餃子による対決イベント『チーズ餃子対決』を2007年9月8日（土）から12月16日（日）まで開催します。餃子名人達が既存の餃子を超えるべく、毎回与えられるテーマに沿って作り上げるオリジナル餃子で対決を行う「餃王争奪！餃子バトル」。今回は、秋に食欲をそそる「チーズ」をテーマにバトルを繰り広げます。

また2007年11月3日（土）には、新たに2店舗が登場。本場中国北方風のもちもちの手作り餃子が楽しめる「千松瀧」と、ゆず胡椒で食べる東京ひとくち餃子の名店「赤坂ちびすけ」が自慢の餃子で参戦。

食欲の秋本番真っ只中、餃子の祭典「池袋餃子スタジアム」がより一層魅力的に見えるはず、ぜひ友人、家族などと一緒に足を運んで大いに食べて楽しんでもらいたい。ナンジャタウンはさまざまな志向を用意し、みなさまのご来店をお待ちしております。

毎回さまざまな志向で楽しませてくれる食のアミューズメント。

PRESENT!

ナムコ様よりナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント!　詳しい応募方法は74ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

『三国志大戦2』であのキャンペーン再来!!

http://www.sangokushi-taisen.

大好評だったキャンペーンが再び開催される。

セガの大人気アーケードカードゲーム『三国志大戦2 若き獅子の鼓動』において、10月12日～11月19日（当日消印有効）までの期間で“『戦嬉』獲得の宴2007～戦う君主に嬉しいプレゼントキャンペーン～”が開催されている。

応募方法は「同勢力武将カード20枚」と「スターターパックの空き箱一つ」の二つのコースが用意されている。今回は『三国志大戦』限定スカジャンと初心者のための『ステップアップガイド』がそれぞれ抽選で当たるキャンペーンとなっている。詳しくは店頭ポスター、もしくは公式ホームページにて確認をご確認ください。

最新作『3』の稼働が年末に控えて盛り上がりを見せている『三国志大戦』、全国の君主たちに休息の時はまだまだ訪れないようだ。

あの「『戦嬉』獲得の宴」が再来!! 今回は､「三国志大戦限定スカジャン」コース（同勢力武将カード20枚一口）を333名様に。さらに初心者のための「ステップアップガイド」コース（スターターパックの空き箱一個一口）100名様にあたる二つのコースを用意されています。

PRESENT!

セガ様より全国大会DVD『覇業への道～若獅子の覚醒～』を3名様にプレゼント!　詳しい応募方法は74ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Info

アルカディア編集部編集者募集のお知らせ

http://www.enterbrain.co.jp/

アルカディア編集部では、編集者を募集しています。ゲーム攻略し記事を書くライターではなく、企画立案、進行管理、その他の編集作業を行なう「編集職」の募集です。モバイルコンテンツであるアルカディアモバイルとの連携もあります。応募資格は20～30代の男女。学歴は問いません。

応募方法は、HPをご覧の上、下記の書類を弊社までお送りください。

1. 履歴書
2. 職務経歴書
3. 「過去手掛けてきた作品」
   「志望理由」
   「当編集部で何がしたいのか」

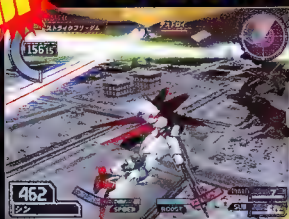
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
「アルカディア編集スタッフ募集係」宛

アーケードゲームが好きで業界の発展に貢献したいという方の、新たなるチャレンジをアルカディア編集部ではしっかりとサポート致します。数多くの応募をお待ちしています。

アルカディアデータベース ARCADIA DATA BASE

2007年9月1日～9月30日

ビデオゲームランキング

PICK UP　1位　機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連邦 vs. Z.A.F.T.Ⅱ

長らくトップにいた『GGXX ΛC』を抜いて一位を獲得したのはシリーズ最新作『ガンダム VS. ガンダム』が発表になった『SEED DESTINY』。次回作が控えてはいるが、今後のさらなる飛躍を期待したい。

メーカー	バンプレスト
ポイント	350.2

順位	前回	タイトル（メーカー）	ポイント
1	↑	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連邦 vs. Z.A.F.T.Ⅱ<バンプレスト>	350.2
2	↓	GUILTY GEAR XX ΛCORE<アークシステムワークス>	333.4
3	→	Virtua Fighter5<セガ>	313.1
4	↑	鉄拳5 DARK RESURRECTION<バンダイナムコゲームス>	299.8
5	↓	MELTY BLOOD Act Cadenza Versio B2<エコールソフトウェア>	165.2
6	→	SUREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE<カプコン>	97.4
7	↑	KOF MUXIMUM IMPACT REGULATION "A"<SNKプレイモア>	80.9
8	↑	キン肉マン マッスルグランプリ2<バンプレスト>	75.5
9	↓	虫姫さまふたり<ケイブ　AMI>	58.4
10	→	シューティングラブ。2007<トライアングルサービス>	47.1

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

PICK UP　4位　DrumManiaV4

シリーズ最新作『DrumManiaV4』と『GuitarFreaksV4』が共にランクイン、その勢いは『beatmania Ⅱ DX』に迫る勢いだ。セッションが可能なこの二台、今後の動向に注目だ。

メーカー	KONAMI
ポイント	202.2

順位	前回	タイトル（メーカー）	ポイント
1	↑	麻雀格闘倶楽部6<KONAMI>	374.3
2	↓	beatmaniaⅡDX 14 GOLD<KONAMI>	210.7
3	初登場	DrumManiaV4<KONAMI>	202.2
4	初登場	GuitarFreaksV4<KONAMI>	173.3
5	→	三国志大戦2 若き獅子の鼓動<セガ>	153.3
6	↓	pop'n music15 ADVENTURE<KONAMI>	124.8
7	↓	セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション<セガ>	98.7
8	↑	QUIZ MAGIC ACADEMY Ⅳ<KONAMI>	90.9
9	↓	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3<バンダイナムコゲームス>	79.4
10	↑	機動戦士ガンダム 戦場の絆<バンプレスト>	43.5

協力店舗（50音順）

店舗名	住所	電話
アミューズメントスペースMAHODO	福岡県北九州市八幡西区折尾1-12-14 1F	☎ 093-695-0632
AMUSEMENT LAND Kyontaguo	東京都新宿区百人町1-18-11	☎ 03-5330-6226
アムネット五反田	東京都品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎ 03-3495-2183
戦～ikusa～	香川県高松市高松町宇斉田2554-18	☎ 087-843-2788
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎ 03-5330-8595
[illegible]ッディ21	東京都江東区北砂7-4-4	☎ 03-5690-0821
Game in えびせん	東京都練馬区旭[illegible]1-75-12 ヤシマビル 2F	☎ 03-6909-47[illegible]
GAME-college	愛知県長久手町山越110	☎ 0561-[illegible]-1439
ゲームスポットハロウィン	島根県出雲市渡橋町985-3	☎ [illegible]53-23-0731
GAME'S MILK	京都府宇治市大久保[illegible]北ノ山101-5	☎ 0774-44-5770
ゲームセンター テクノ[illegible]ス	新潟県長岡市[illegible]町1-[illegible]0	☎ 0258-33-1516
GAME DINO 枚方本店	大阪府枚方市岡東町12-3-205	☎ 072-846-3303
ゲームファクトリーマグマ川越店	埼玉県川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	☎ 049-2[illegible]2-8839
ゲームブルース	岐阜県大垣市脇田町9-3 第一ビル 1F	☎ 0584-82-6196
桜の牧アミューズパーク	茨城県水戸市小吹町2062-3	☎ 029-244-9900
チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	☎ 06-6357-6677
チャレンジャー ガムガム店	大阪府吹田市岸部南1-24-9	☎ 06-6317-0433
ピタゴラスMQ	和歌山県和歌山市加納319-1	☎ 073-472-3556
Boo-BossBoss 吉祥寺店	東京都武蔵野市吉祥寺本町1-24-5	☎ 0422-23-3211
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	☎ 03-3943-6735
ムー大陸立川店	東京都立川市幸町1-35-7	☎ 042-538-7295

これあたりしだい!! ゲームリスト

2007年10月15日現在

タイトル	メーカー	ジャンル	稼働予定
● 2007年10月以降稼働予定のタイトル			
デススマイルズ	ケイブ	横スクロールシューティング	10月予定
オトメディウス	KONAMI	次世代シューティング	10月予定
ベースボールヒーローズ3	KONAMI	スポーツゲーム	10月予定
● 2007年11月以降稼働予定のタイトル			
Quest of D　The Battle Kingdom	セガ	ネットワーク対応カードアクションRPG	2007年11月予定
鉄拳6	バンダイナムコゲームス	3D対戦格闘	2007年11月予定
チェイス H.Q.2	タイトー	カーアクション	2007年12月予定
● 2007年稼働予定のタイトル			
NEW アルカナハート2	エクサム	ハートフル2D対戦アクション	2007年冬予定
戦国BASARA X(クロス)	カプコン	対戦格闘ゲーム	2007年冬予定
まもるクンは呪われてしまった!	ガルチ/グレフ	シューティング	2007年冬予定
beatmaniaⅡDX15 DJ TROOPERS	KONAMI	DJシミュレーション	2007年冬予定
● 2008年稼働予定のタイトル			
NEW 機動戦士ガンダム ガンダム VS. ガンダム	バンプレスト	対戦アクション	2008年初春予定
NEW アカツキ電光戦記AC(仮称)	SUBTLE STYLE	2D対戦格闘	2008年予定
NEW SEGA-Race TV	セガ	レースゲーム	2008年予定
サムライスピリッツ閃	SNKプレイモア	剣戟対戦格闘	2008年予定
● 稼働時期未定のタイトル			
NEW バルカンウォーズ	アトラス	バルカン型コントローラー	未定
NEW セガネットワーク麻雀 MJ4	セガ	ネットワーク麻雀	未定
NEW DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush	セガ	対戦型競走馬育成シミュレーションゲーム	未定
NEW motoGP	バンダイナムコゲームス	バイク型専用筐体	未定
NEW イルベロ	マイルストーン	縦スクロールシューティング	未定
THE KING OF FIGHTERS XII	SNKプレイモア	対戦格闘	未定
AFTER BURNER CLIMAX SDX	セガ	フライトシューティング	未定
三国志大戦3	セガ	リアルタイムカード対戦	未定
WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2006-2007	セガ	スポーツゲーム	未定
PROFESSIONAL DRIFT GAME D1GP ARCADE	タイトー	ドライブ	未定
悠久の車輪 ～Eternal Wheel～	タイトー/スクウェア・エニックス	オンライン対戦型カードゲーム	未定
ニュー スペース オーダー	バンダイナムコゲームス	リアルタイムストラテジー	未定

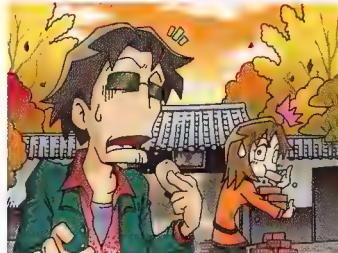
日本縦断 ゲームセンターマップ

ゲセマプ

足利学校前でも勉学より食欲の秋!?

イラスト：斉藤コーキ

足利市周辺

至野州山辺
至韮川
市立美術館
208
5
116
足利駅
両毛線
足利市駅
東武伊勢崎線
38
293
ヤマダ電気
至県
至東武和泉
大リーグバッティングスタジアム
足利カーニバルプラザ
ドラマ足利店
足利モールナムコランド

今月のレンジャー

DB隊員

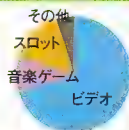
今月は栃木県の南西部に位置する、足利市を訪問! 日本最古の学校といわれる「足利学校」と関係があるかは分かりませんが、古い歴史を持つゲーセンがありましたよ!

ミスX隊員

とてつもなく古めな小さいゲーセンと、新しく大きな郊外型のゲーセン。ゲーマーにとってはどちらも利点があるので、そのどちらも楽しめる足利はちょっと羨ましいです♪

足利ゲーマーの「心のふるさと」

足利カーニバルプラザ

栃木県足利市通2-12-8
0284-41-8409　10：00～24：00
http://www.ashikaga-carnival.co.jp

DB「オープンはなんと1980年！ 足利ゲーマーの聖地として親しまれている、歴史あるゲーセンだ。ビデオゲーム中心のラインナップで、特に対戦が盛り上がっているぞ」

ミスX「『GGXX Λ CORE』や『VF5』を始めとする、今年の闘劇タイトルはもちろん勢ぞろい！ シューティングやレースゲーム、音ゲーもそろっていますよ♪」

DB「カウンターではジュースやコーヒー、アイスやお菓子なども販売。駄菓子屋のような雰囲気が心をなごませる。また、アルカディア本誌が常備されており、なんと創刊号から閲覧できるぞ（笑）」

JR足利駅から徒歩5分。お店の裏側には、32台収容可能な駐車場も完備！

年配のゲーマーに人気の'麻雀格闘倶楽部6'。荷物置き場もあり、スペースは広め

多彩なゲームと豊富な対戦人口は圧巻！ 足利の猛者がここに集い、腕を競う

音ゲーの側には扇風機が設置されており、プレイヤーの火照った身体を癒していた

スタッフより

ビデオゲームを扱わない店舗が増えていますが、当店はこれからもビデオゲームがメイン！ "明日もまた来たくなるお店"をモットーに、アットホームな店づくりを目指します。

家族で過ごす、楽しいひととき

足利モールナムコランド

栃木県足利市朝倉町245 コムファーストSC内4F
0284-71-2112　10：00～22：00
http://www.namco.co.jp/ar/ashikaga.html

ミスX「大型ショッピングモール「コムファースト」の4Fにある店舗です。プライズやキッズ向けカードゲーム、シール機などが充実しており、ファミリー層で賑わっていますよ」

DB「プライズの取りかたのコツを、店員さんが丁寧にアドバイスしてくれるのもうれしい！」

エスカレーターで上がっていくと、すぐ目の前にお店が！

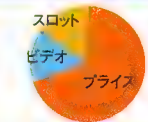
家族で楽しめる大型マシンの種類も豊富！

スタッフより

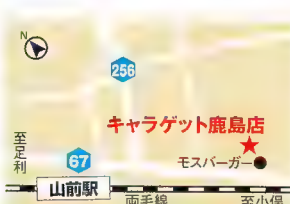
毎日楽しいイベントが盛りだくさん！ 『ドラゴンクエスト モンスターバトルロード』を筆頭に、カードゲームの大会も開催中です。遊びを通じてすべてのお客様が幸せになりますよう、スタッフ一同心より皆様のご来店をお待ちしております。

プライズのことならウチにおまかせ！

キャラゲット鹿島店

栃木県足利市鹿島町63-1
0284-64-0120
10：00～24：00

DB「店名のとおり、プライズに力を入れているゲーセンだ。一般的なプライズからマニアックなフィギュア系まで取りそろえた、隙のないラインナップには脱帽！」

ミスX「今後はビデオゲームにも力を入れていくそうなので、とても楽しみです♪」

JR山前駅から徒歩10分 線路沿いに歩こう

スタッフより

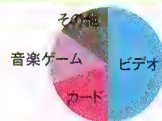
当店はプライズを中心に、幅広いお客様にお楽しみいただけるお店です。あなたが探していた景品が、ここで見つかるかも!? また、現在プライズ、ビデオゲームの各種イベントも企画中です。皆様の御来店を心よりお待ちしております！

足利へは、都内からだと電車で約二時間ほど。近いとはいえませんが無茶苦茶遠いというわけでもなく、ブラリと遠征するにはちょうどいい場所だったりします。今回紹介させていただいたゲーセンにはすべて駐車場が完備されているので、紅葉目当てにドライブがてら……なんてのもオツなものですな! 今回はスケジュールがきつかったため、取材後の食事は断念……まさに残念!

足利で『ベースボールヒーローズ』やるなら！

サンライズスポーツ

音楽ゲーム　その他　ビデオ　カード

栃木県足利市鹿島町820
0284-64-1600
10：00～24：00　土日祝日9：00～24：00

DB「バッティングセンター内のゲームコーナーという位置づけだが、ゲームの豊富さにビックリ！　対戦格闘ゲームはもちろん、『麻雀格闘倶楽部6』や『アヴァロンの鍵』といったネットゲームもあるぞ」
ミスX「さすがはバッティングセンター内にあるだけあり、『ベースボールヒーローズ2』が異様なまでの人気です」

JR山前駅から、小俣駅方面へ歩けばすぐ。この水色の建物が目印だ

デイリーヤマザキ　256　サンライズスポーツ　至足利　67　山前駅　両毛線　至小俣

順番待ちの待機場所や、カードのトレードコーナーなども完備。大会も開催されている

新旧ゲームがスラリと並ぶ、2Fのビデオゲームコーナー。常連が対戦で賑わう

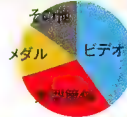
スタッフより

地域ナンバーワンのサービスを自負する『ベースボールヒーローズ2』には、なんと大監督がふたりも来店！　また、2Fのビデオゲームコーナーは、『VF5』以外すべて1プレイ50円となっております。皆様のご来店を、心よりお待ちしております！

ゲームもバッティングもどんとこい！

大リーグバッティングスタジアム

その他　ビデオ　メダル　音楽ゲーム

栃木県足利市元学町826
0284-42-7112
10：00～24：00

ミスX「こちらもバッティングセンター内のゲームコーナーですが、小中学生から仕事帰りのサラリーマンまで楽しめる、充実したラインナップが自慢です」
DB「レースゲームコーナーは、『湾岸3』と『イニD4』で接戦を繰り広げるプレイヤーたちの熱気がすごい！　1プレイ50円の『イニD3』は、少ないお小遣いをやりくりしている小中学生に大人気だそうだ」
ミスX「もちろん対戦格闘ゲームコーナーや、音ゲーコーナーもありますよ」

足利市民クラウンドのすぐそば。メダルやスロットもアリ

店内に入ってすぐ左にあるレースゲームコーナーには、常に人だかりが

対戦コーナーでは『鉄拳5DR』や『北斗の拳』、『KOF MIA』などに人気が集中！

『アンサー×アンサー』や『麻雀格闘倶楽部6』といったネットワークゲームも稼動

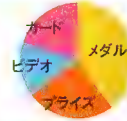
スタッフより

足利市内でバッティングするならぜひ当店で！　毎週火曜はなんと1000円で15プレイ可能です。また、『麻雀格闘倶楽部6』は格安設定。レースゲームも充実しています。姉妹店「サンライズスポーツ」ともども、よろしくお願いいたします！

足利のカードゲーマーが集結！

ドラマ足利店

カード　メダル　ビデオ　プライズ

栃木県足利市朝倉町244-1
0284-73-9559　10：00～24：00
http://www.dorama.co.jp/amusement/index.shtml

ミスX「1年半前にオープンした大型店です。1Fはプライズやビデオゲーム、そしてカードゲーム。2Fはメダルゲームとキッズ向けカードゲームという構成です」
DB「カードゲームの台数は足利ナンバーワン！　『三国志大戦2』、『WCCF』や『GCB 0083』、『BBH2』などを始めとする豊富なラインナップには、うれしい悲鳴が止まらない。カードトレード用のショーケースも多数設置されており、たくさんのカードゲーマーが足を運んでいるぞ」

国道293号沿いにある。駐車場も完備されているぞ

メダルコーナーでは、人気の大型プッシャーマシンを豊富に取りそろえている

足利ではここでしか遊べない、多数の大型カードゲームが稼動しているぞ

ファミリー向けのプライズもたっぷり。休日はファミリーの憩いの場となる

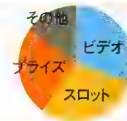
スタッフより

月末には、メダルの50%増量キャンペーンを実施中！　『ムシキング』の大会も、毎月開催しています。店内の清掃には特に気を使っており、大人からお子様まで安心して楽しめるお店を目指しております。足利へお越しの際は、ぜひお立ち寄りください。

お腹がすいても安心！　じっくり遊べる

アミューズメントスペースUFO

その他　ビデオ　プライズ　スロット

栃木県足利市借宿町1-18-8
0284-72-9306　6：30～24：00
http://07.xmbs.jp/ufo

ミスX「『麻雀格闘倶楽部6』や脱衣麻雀、パチンコ＆スロットなどが充実している、大人向けのアミューズメントパークです。ラーメンやうどん、カツ丼や焼きそばなどを味わえる、軽食コーナーもありますよ」
DB「自動販売機の種類も、ドライブイン並の充実度。ゲームで遊んで心を満たし、様々な食べ物でお腹も満たせる！」

世界広しといえども、ここでしか食べられない、UFO名物「カノープおやしプリン」

足利環状線　至韮川　東武伊勢崎線　野州山辺駅　40　5　アミューズメントスペースUFO　久保田歯科医院　260　至足利

駐車場はかなり広め。徒歩の場合は、東武伊勢崎線の野州山辺駅から5分くらい

年配のお客さんたちも楽しい戦いを繰り広げる、麻雀格闘倶楽部6コーナー

スタッフより

当店のイチ押しは、イメージキャラクターの「イモ夫」です（笑）。ブログもありますので、ぜひmixi上で検索してみてください。また、年末には4コマ漫画「イモ夫の大冒険」の小冊子を、無料プレゼントいたします。皆様のご来店をお待ちしております！

当コーナーでは、皆さまのゲームセンター情報を切実にお待ちしております！　特に「福井」、「岐阜」、四国の「香川」、そして「沖縄」のゲーセンを、一店でもかまいませんので教えてください！
あて先は、〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは、Location@arcadiamagazine.com

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

2007年
11月30日（金）
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。

※商品の発送は締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

KONAMI様ご提供

beatmania IIDX　フィギュアコレクション vol.1

1 サクラ　3名様

2 エリカ　3名様

セガ様ご提供

3 三国志大戦2 DVD　天将星　2名様

4 鉄道むすめ特別快速 エクストラフィギュア　3セット3名様

5 東京ジョイポリス パスポート　5組10名様

ナムコ様ご提供

6 ナンジャタウンパスポート　5組10名様

バンプレスト様ご提供

7 仮面ライダー電王DX 特撮ヒロインフィギュア ～ナオミ編～　5名様

8 機動戦士ガンダム00 DX組立式ディスプレイモデル スペシャル1　5名様

マーベラスエンターテイメント様ご提供

9 湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3サントラ　5名様

エンターブレイン提供

13 三国志大戦2 全国大会DVD 「覇業への道～若獅子の覚醒～」　3名様

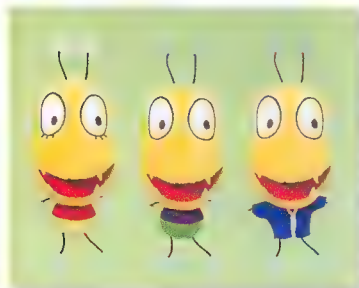
14 書籍 「ゲームばっかりしてなさい。～12歳の息子を育ててくれたゲームたち」　3名様

ティームエンタテインメント様ご提供

12 R-TYPE TACTICS オリジナルサウンドトラック　3名様

15 闘劇'07SUPER BATTLE DVDシリーズ第1弾
vol.1 GUILTY GEAR XX ΛCORE
vol.2 MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B
vol.3 ARCANA HEART FULL! ※各DVDジャケットは仮のものです。
3本セットで1名様

タイトー様ご提供

10 おしりかじり虫 ハンドパペット　それぞれ3名

11 銀河鉄道999 リアルフィギュア　それぞれ2名様

編集部提供

16 新型プレイステーション・ポータブル　2名様　※色は選べません

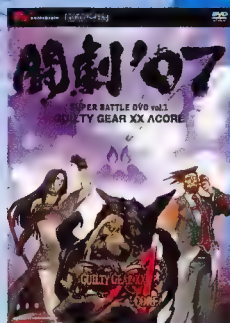
17 ニンテンドーDS　2名様　※色は選べません

18 アルカディア特製 図書カード　10名様

eb! enterbrain　ファミ通DVDビデオ　アルカディア　DVD VIDEO

SUPER BATTLE DVD シリーズ

空前の盛り上がりを見せた闘劇'07FINAL、いよいよDVDに!!

第一弾　2007年最大の2D格闘戦記がいま、ここに……!

vol.1
GUILTY GEAR XX ΛCORE

vol.2
MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B

vol.3
ARCANA HEART FULL!

各3,990円[税込]　10.25 ON SALE

第二弾　至高の3D格闘タイトル一挙登場

vol.4
Virtua Fighter5

vol.5
TEKKEN5 DARK RESURRECTION

vol.6
SOULCALIBUR Ⅲ ARCADE EDITION

第三弾　不朽の名作3タイトル同時発売

vol.7
STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

vol.8
HYPER STREET FIGHTER Ⅱ The Anniversary Edition

vol.9
THE KING OF FIGHTERS '98

各3,990円[税込]　12.20 ON SALE

http://segadirect.jp/

おとくなセット販売も実施中!

セガダイレクトにて、『闘劇 '07DVD』シリーズキャンペーンを実施! vol.1からvol.3まで、vol.4からvol.6まで、そしてvol.7からvol.9までを、それぞれ3本セットで販売中! セットなら、通常11,970円(税込)が、なんと10,500円(税込)に。しかも8,000円以上のご注文で送料無料だから。さらにおトク! シリーズコンプリートを目指す人は必見です!!

商品のお問い合わせ先
〒102-8431　東京都千代田区三番町 6-1　TEL：0570-060-555（代表）

通信販売のお申込み先
【弊社webサイト】 http://www.enterbrain.co.jp　E-mail：cs@eb-store.com

カスタマーサポート
TEL：0570-060-555　受付時間／12:00～17:00（土・日・祝日を除く）
E-mail：support@ml.enterbrain.co.jp

待望の3rdエクスパンション解禁!

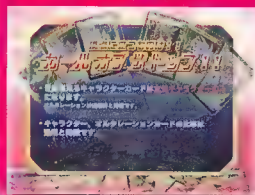
アクエリアンエイジ オルタナティブ	
■メーカー	タイトー
■ジャンル	オンライン対戦型カードゲーム
■操作方法	レバー+2ボタン+カード
■発売日	2007年3月(稼働中)
■使用基板	Type X2

Text:伊勢猫

最新アップデートの追加要素に加えて、3rdエクスパンションの詳細なカードデータを解説。新たな環境にいち早く対応していこう。

本文では、以下の用語を略称表記しています。
マインドブレイカー=MB キャラクター=CH
勢力名称=白・赤・青・緑・黄・黒のシンボルカラーに対応

11月のイベント情報 頂点に立つものは!! ガールオブザトップ!!

大好評の「6勢力限定戦」に続き、11月もオンラインイベントの開催が決定! これまでと違って開催期間が4日間の短期決戦なので、参加し忘れないように!!

●イベントレギュレーション

オンラインイベントの詳細な開催期間は、店頭の筐体アナウンスや公式サイトの情報を参考に。なお、今後もこういった短期決戦形式のイベントが開催されるらしいので、こまめにチェック!!

登録CH	女性CHのみ
デッキ構成	CH5枚+オルタ2枚
マッチング	ランダムマッチング

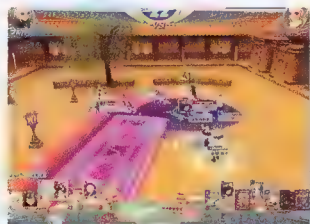
これまでのイベント同様、参加者にはボーナスポイントあり。300位までに入れば、専用称号が手に入る。

最新アップデートによる追加要素を徹底チェック!!

全48種類の3rdエクスパンション投入に加えて、大型の最新アップデートによる追加要素で、さらに広がった『アクエリアンエイジ・オルタナティブ(以下、AAA)』のプレイ環境。

これまでのエクスパンション導入と同じように、今回もシステム的な追加要素がいくつか存在する。中でも注目したいのは、新たなプレイモードの開放。シングルプレイとアクエリアンテイルでは、これまで以上に多彩な形式のCPU戦が楽しめる。

このほかでは、9月に引き続いて大量のアバターアイテムが追加される予定。11月上旬に実施が予定されているバランス調整とともに、リストへまとめておくので、どんなアイテムが増えたかチェックしておこう!

勢力ごとに特徴的なスキルを持ったCHが新たに参戦! 詳細はカードリストページに急げ!!

これまでに無いスキル効果など、細かなシステム周りの追加要素でプレイ環境も激変!?

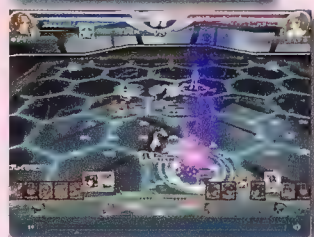
上位プレイヤーによる対戦ムービーが配信開始!? 公式HPでリプレイ動画配信

既にご存じのプレイヤーも多いとは思うが、プレイヤーからの要望に応えて『AAA』公式HP上でリプレイ動画の配信がスタート! 今後は毎週1戦のペースで、ランキング上位プレイヤーによるリプレイ動画をアップ。残念ながらモバイルで閲覧こそできないが、インターネット環境さえあれば、マイルームに登録していなくてもOKだ。

このほか、マイルームが強化されて、アクエリアンテイルの進行度もチェックできる(モバイル版は近日予定)。

●リプレイの選定基準●

リプレイ動画の抽出方法は、街中の筐体がプレイログを自動的に保存。これを元に開発サイドが再生ツールでリプレイ動画を作成しているとのこと。なお、今後は上位ランカー以外の対戦も公開予定らしいぞ!!

公式HPにアクセスして、トップ画面→ゲーム紹介→ギャラリーを選択。

上位プレイヤーのデッキ構成やプレイングなど、プレイの参考になるので要チェックだ!

11月期に実施されるバランス調整カード

2カ月おきが恒例となったバランス調整だが、今度もカード追加に加えていろいろ調整されるぞ。その内容としては、低コスト主体の現プレイ環境にあって、使用する機会が少なくなった高コストCHの上方修正がメイン。これに加えて、いくつかの不具合修正などが実施される予定だ。

また、HP回復スキルを持つCHの大量導入に伴って、一部の低コストCHにもスキルの上方修正が入った。

コストの関係で見かける機会が減ったコスト5以上のCHに全体的な上方修正。

全体的にスキルが扱いやすくなり、スキル硬直時間(再詠唱制限)が長くなった。

■11月期 バランス調整カードリスト(一部)

勢力名	コスト	カード名	調整内容
E.G.O.	2	"柴原瑞希"	【強化】、【妨害】消し判定の修正
	3	体育祭	スピード上昇値の修正
	5	"宮坂ありす"	スキル発動開始時間を短縮
	6	"千頭さとり"	スキル硬直時間を短縮
			光弾速度を上昇
			スキル発動開始時間を短縮
	3	"藤宮真由美"	回復量を増加
[illegible]	5	"厳島美晴"	スキル発動開始時間を短縮
	6	"各務柊子"	スキル発動開始時間を短縮
			硬直を延長
			スキル硬直時間を延長
			追尾能力を強化
	2	"瑪瑙"	回復間隔を短縮
[illegible]	3	"ミナ・アグリッパ"	当たり判定の調整
ダークロア	5	"ジル・リンクス"	スキル威力を上昇(基本値、およびパワー依存値)
[illegible]	6	"レイナ・アークトゥルス"	スキル発動開始時間を短縮
			光弾速度を低下
			発射スキル数を増加
			硬直を延長
			スキル硬直時間を延長
	4	ミラーブレード	【強化】、【妨害】消し判定の修正
	5	"リン・グラフィアス"	炎のパワーアップ量増加
	5	"エルジェベート・バートリ"	スキル威力を上昇
[illegible]	5	"ルシフェル"	スキル威力を上昇(基本値、およびパワー依存値)
	5	"ラユュー"	テレポート間隔短縮

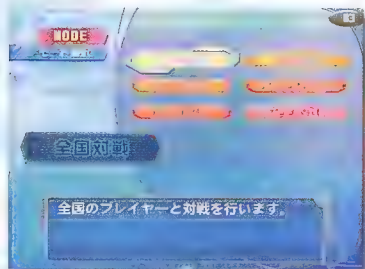
AAA事典 モバイル公式サイトアドレス→http://aaa-m.net PC公式サイトアドレス→http://aquarian-ac.net/index.html

より充実のプレイ環境！

プレイモード

最新アップデートによって、これまで以上に対CPU戦が充実！　それぞれ新要素が追加された二つのモードについて説明しよう。

新たなプレイモードこそ無いが、シングルプレイとアクエリアンテイルの一部がリニューアルされた今回のアップデート。それぞれの追加要素を簡単に説明しておくと、シングルプレイに三つの難易度が追加されて、アクエリアンテイルではシナリオの続きとなる全18シナリオが開放された。

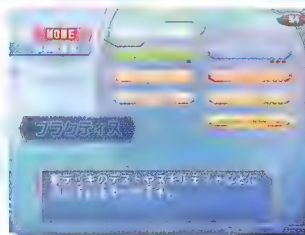
中でも注目したいのが、アクエリアンテイルに実装された特殊ルールの中ボス戦。これまで対戦プレイの延長線上にあった対CPU戦から一転、アクション性とデッキ構築を重視したゲーム性は必見。対人戦とは違った面白さを堪能できるぞ!!

基本のプレイモードは6種類で、これまで通りと変化無し。今回のアップデートでは対CPU戦が強化された形だ。

シングルプレイモード

これまであった難易度に加えて、新たに練習ランク＆上位ランクの難易度をプラス!?

これまでもカード＆デッキテストなどでお世話になった、シングルプレイモードが大幅にリニューアル！　従来あった5段階の難易度ランクに加えて、練習用モードのプラクティスと、更に上位のランクとなるモナーククラス＆オーバーゴッドクラスが追加された。

その中でちょっと特殊なのが、練習用のプラクティス。CPUが一切動かない上に常時エナジーもMAX状態で、オルタレーションも使い放題となる。

プラクティスは文字通りに練習用で、ラウンド開始時にCPU側がコスト2･3･4のCHをブレイク。以降は一切動かないため、スキルチェックなどにも使える。

リーダクラス～ガバナークラスの上位となる二つと、特殊ルールのプラクティスを追加。上位クラスについては、かなり歯ごたえがあるCPU戦となるぞ!

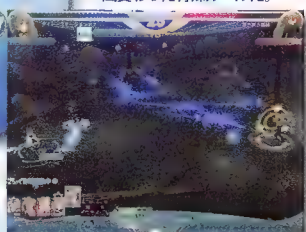
アクエリアンテイル

新たに開放された第10話は、専用ルールが適用される中ボス戦。かなりの強敵だぞ！

今回のアップデートで、勢力別シナリオの第8話～第10話までが開放されたアクエリアンテイル。これだけを聞くといつもと同じだが、前号でお伝えしたストーリーポイントのアイテム導入に加えて、アクエリアンテイル限定となる特殊ルールの存在が判明!?

これに該当するのが第10話で、勢力ごとにバリエーション豊かな特殊MBがフィールドに出現。その反則的な強さは、ぜひ自分で体験してもらいたい。

第10話の中ボス戦は特殊MBとの戦闘。光弾系スキルなどが無いと、まともに戦えないので要注意！　また、阿羅耶識の第9話も一風変わった特殊ルールだ。

ストーリーポイントで交換したアバターアイテムは、アクエリアンテイル内で確認可能。画面をよく見ると、専用アイテムの欄がもう一つあるようだが……。

Sptでアイテムゲット!?

アバターアイテム

最新アップデートで追加された、新たなアバターアイテムをリストアップ。一部の旧アイテムは、お買い得な価格へと変更されたぞ!!

■旧アバターアイテム　ディスカウント対象　アイテムリスト

性別	アイテム名称	カテゴリー	価格
男性	フランソワ	髪型	5500Cpt
男性	スピリッツ	髪型	3500Cpt
男性	ギャンブラー	トップ	5500Cpt
男性	ミリタリードレス	トップ	6500Cpt
男性	アーミーベスト	トップ	5500Cpt
男性	ハッピーはっぴ	トップ	2000Cpt
男性	アスリートトップ	トップ	2000Cpt
男性	ＢＢトップ	トップ	2000Cpt
男性	ミリタリーボトム	ボトム	5500Cpt
男性	アーミーパンツ	ボトム	5500Cpt
男性	アスリートパンツ	ボトム	2000Cpt
男性	ＢＢボトム	ボトム	2000Cpt
男性	アーミーブーツ	シューズ	2000Cpt
女性	オスカール	髪型	5500Cpt
女性	ミリタリードレス	トップ	6500Cpt
女性	アスリートトップ	トップ	2000Cpt
女性	プリティチアー	トップ	2000Cpt
女性	ミリタリーボトム	ボトム	6500Cpt
女性	ロストカルチャー	ボトム	2000Cpt
女性	ショートプリーツ	ボトム	2000Cpt
女性	コンチェルト	シューズ	2500Cpt
女性	ラビットドレス	トップ	6500Cpt

■男女兼用アバターアイテム　追加リスト

アイテム名称	カテゴリー	価格
サイコメット	アクセサリーA	701Spt
マジシャンズ	アクセサリーA	701Spt
プラットハット	アクセサリーA	701Spt
ブレイバー	アクセサリーA	701Spt
エンジェルリング	アクセサリーA	701Spt
サイバースコープ	アクセサリーB	¥200
勾玉	アクセサリーC	701Spt

■男性用アバターアイテム　追加リスト

アイテム名称	カテゴリー	価格
アスリートトップ	トップ	3000 (2000) Cpt
トレンチコート	トップ	10000Cpt
トリックトリート	トップ	6000Cpt
アスリートパンツ	ボトム	3000 (2000) Cpt
スノウラブ	アクセサリーA	¥200
ワイルドデビル	アクセサリーA	2500Cpt
バットゥバット	アクセサリーD	5000Cpt

■女性用アバターアイテム　追加リスト

アイテム名称	カテゴリー	価格
アスリートトップ	トップ	3000 (2000) Cpt
ダッフルコート	トップ	10000Cpt
ハロウィンドレス	トップ	6000Cpt
ロストカルチャー	ボトム	3000 (2000) Cpt
スノウラブ	アクセサリーA	¥200
マジカルハット	アクセサリーA	2500Cpt
バットゥバット	アクセサリーD	5000Cpt

3rdエクスパンション
追加カードリスト&解説

■カードリストの見方

全48種類の追加カードに記載されたデータや説明文に加え、カードの使用感までを詳しく解説(内容は10月末時点の性能)。リストの表記方法と見方については、下記のリストサンプルを参考に見てもらいたい。

①カードNo.:全カードに振られた固有のカード番号。
②レアリティー:レアリティー:4段階の稀少度を以下の略称で表記。C=コモン/UC=アンコモン/R=レア/SR=スーパーレア
③カード名称:カードの正式名称。
④コスト:ブレイクに必要なエナジーのコスト数値。
⑤パワー:通常攻撃の基本ダメージを示した数値。
⑥スピード(詠唱速度):CHの移動速度(1~5)と、オルタレーションの発動までに掛かるキャスト速度(E~A)の表記。
⑦スキル名称:CHカードに設定されたスキルの正式な名称。本文や解説文中では、「スキル名称」と表記してある。
⑧効効果範囲:スキルに設定された効果範囲。MB=マインドブレイカー/▲=キャラクター
⑨スキル説明:カードのスキル(魔法)発動の具体的な効果内容を説明した、メーカーオフィシャルの解説テキスト。
⑩カード解説:編集部の調べを元にした、カード性能の総合的なデータ&解説テキスト。

本家と連動したPRカード第4弾!
『遺伝子の力』PRカード

アクエリアンテイルSage3
エクスパンション『遺伝子の力』
■価　格:420円(税込み)
■発売日:2007年11月22日
※1パック9枚+PRカード1枚

全国カードショップで11月22日発売開始!

特製付録MBカード!

今月の本誌付録には、PRカードのマインドブレイカーカードが付いている。来たる3rdエクスパンションのプレイにぜひ使ってほしい。なお、イラストは後藤なお氏が担当しているぞ。

汎用性に長けたスキル持ちCHが大量に追加された白勢力。新たな【妨害】スキルの登場によって、【妨害】解除でアドバンテージを取れるか!?

カードNO	レアリティ	オーラグラップラー“日比野 凛”
No.0157	UC	

コスト 3 / パワー 2 / スピード 2
スキル:オーラナックル

【妨害】範囲内の相手に軽減不可能なダメージを与え、通常移動を一定時間封じる。相手がキャラクターの場合は、更にパワーを低下させる。ダメージはこのキャラクターのパワーで上下する。

パラメータは低めだが、抜刀系の「オーラナックル」が秀逸。“結城望”に発動速度&ダメージ量で劣るが、パワー1段階ダウン+移動不可、軽減不可なCHのHP換算で約20%分ダメージを与える。

カードNO	レアリティ	ドラグナー“MKII”
No.0158	UC	

コスト 4 / パワー 3 / スピード 2
スキル:ホーミングミサイル

【強化】一定時間、このキャラクターがダメージを受けた場合、ダメージの発生源の相手にも同じダメージを与える。ただし、オルタレーションのダメージには発生しない。

白勢力4枚目のコスト4CHで、パラメータは平均的。肉を切らせて骨を断つ「ホーミングミサイル」は、ダメージ反射が約24カウント持続。ただし、バトルセンスやオルタレーションは対象外だ。

カードNO	レアリティ	ドリームハンター“遠藤 璃莉夢”
No.0159	R	

コスト 2 / パワー 1 / スピード 2
スキル:ナイトメア・ワールド

【妨害】範囲内の相手キャラクターを一定時間睡眠状態にする。睡眠中は通常攻撃・通常移動・スキルを封じられる。睡眠中のキャラクターがダメージを受けた場合、睡眠の効果は消える。

育勢力“ヴィヴィアン・レイン”同様の睡眠効果がある「ナイトメア・ワールド」持ちのコスト2CH。自分周囲で若干扱いづらいが、約5カウントの効果+約2カウントの再詠唱制限と対象をロックできる。

カードNO	レアリティ	バイオニックメイドI-9“アイナ”
No.0160	C	

コスト 1 / パワー 1 / スピード 1
スキル:バイオブースト

【強化】このキャラクターのパワーとスピードが一定時間上昇する。

低コストが主流の現環境で、定番となりそうなコスト1CH。パラメータは低いが、「バイオブースト」で設り屋に早変わり。パワー&スピード1段階アップは、約15カウント持続で重ねがけOKだ。

カードNO	レアリティ	サイオニクス“斎木 直哉”
No.0161	SR	

コスト 6 / パワー 4 / スピード 3
スキル:ミラージュ・ショット

【妨害】相手キャラクターの通常攻撃・通常移動・スキルを一定時間封じる光弾を放つ。ただし【常時】は封じることが出来ない。

“千羅さとり”同様の超高コスト6CHで、パラメータはトップクラス。大型弾2連射の「ミラージュ・ショット」は、約5カウントの行動不能効果。再詠唱制限が無く、“斎木新名”同様に対象をロックする。

カードNO	レアリティ	エクストリーマー“天野 ミチル”
No.0162	C	

コスト 2 / パワー 2 / スピード 2
スキル:リングドリーム

範囲内の相手の【強化】を消す。

“斎木美奈”の上位互換となるコスト2CHで、パラメータは平均的。【強化】解除の「リングドリーム」は、フィールドのどこでも狙い撃ち可能な範囲結界。安全圏から確実に【強化】効果を解除できる。

カードNO	レアリティ	夏休み
No.0163	C	

コスト 2 / パワー — / 詠唱速度 B
スキル:—

【妨害】このスキルの効果中に戦闘不能になった相手キャラクターの復活までの時間が長くなる。

黄勢力“卑弥呼”の「鬼道」同様、戦闘復帰を遅らせるオルタレーション。使用タイミングを問わないコスト2で、約50カウントの効果時間。戦闘不能となった相手CHは、復帰に60カウントが必要。

カードNO	レアリティ	デモラライズ
No.0164	R	

コスト 4 / パワー — / 詠唱速度 A
スキル:—

【妨害】相手キャラクターは、一定時間移動するたびにHPが減少する。

特殊な【妨害】効果のオルタレーションで、移動時のみ毒効果が発動。コスト4は若干重いが、約30カウントの効果中に半分も動けばCHは戦闘不能。通常&ダッシュ移動共に効果発動のトリガーとなる。

広域結界の実力やいかに？ 阿羅耶識（あらやしき）追加カードリスト

シンボル

追加CHがすべてコスト3と、やや偏った印象もある赤勢力の新戦力。未知なる可能性を秘めた広域結界は、新時代を生き残る光となるか!?

カードNO	レアリティ	
No.0165	C	太極拳法家“朱 麗花”

コスト 3 / パワー 3 / スピード 2

スキル：太極拳

このキャラクターのHPを回復する。

平均パラメータを持つコスト3CHで、自分対象の「太極拳」もHP回復とピンポイント。とはいえ、それだけに約2カウント発動の回復効果は高く、1回使用でHPゲージの約70%まで回復できる。

カードNO	レアリティ	
No.0166	R	ゴーストハンター“各務 秋成”

コスト 3 / パワー 2 / スピード 2

スキル：邪眼

一定時間、相手のスピードが低下する結界を張る。結界のコントロールはこのカードで行う。

“娑羯羅”と同じ広域結界を備えた、平均パラメータを持つコスト3CH。約10カウントの結界持続で、対象CHのスピードをゼロに。ただし、移動不能の効果と違い、超低速＆ダッシュ移動は可能だ。

カードNO	レアリティ	
No.0167	SR	黒巫女“三輪 幸”

コスト 3 / パワー 1 / スピード 2

スキル：三輪大神

【妨害】味方、相手マインドブレイカーは、このキャラクターのコストよりもコストの小さいキャラクターを一定時間ブレイク出来なくなる。

赤勢力で最も低コストのSRで、パワー1とパラメータは低め。ブレイク可能なCHのコストを縛る「三輪大神」発動中は、互いにコスト3以上をブレイク不能に。効果時間の方は約10カウントと短い。

カードNO	レアリティ	
No.0168	UC	天王“摩利支天”

コスト 3 / パワー 3 / スピード 2

スキル：摩利支天結界

【強化】範囲内の味方は一定時間【妨害】の効果を受けない。

赤勢力の追加CHで、最も高いパワー3を持つコスト3CH。「摩利支天結界」は無効効果を付加するスキルで、約15カウントの効果＋再詠唱に約2カウント制限。解除より汎用性が高く扱いやすい。

カードNO	レアリティ	
No.0169	UC	竜神“娑羯羅”

コスト 3 / パワー 2 / スピード 2

スキル：慈雨

一定時間、味方キャラクターのHPを徐々に回復する結界を張る。結界のコントロールはこのカードで行う。

“各務秋成”と同じ広域結界を持つ、平均パラメータを持つコスト3CH。約35カウントの結界持続で、対象CHのHPを回復する。回復量は約10%（1回）で、8～9カウントで全回復していける。

カードNO	レアリティ	
No.0170	C	弓道家“日置 経子”

コスト 3 / パワー 2 / スピード 2

スキル：日置流弓術

相手にダメージを与える光弾を放つ。

赤勢力で、唯一のダメージ系光弾スキルを与えられたコスト3CH。らせん軌道の光弾×2発を放つ「日置流弓術」は、1発でパワー6の殴り相当。ダメージが高くて、広範囲をカバー可能な優良スキルだ。

カードNO	レアリティ	
No.0171	R	三元遁甲陣

コスト 4 / パワー － / 詠唱速度 B

スキル：－

【妨害】相手マインドブレイカーのオルタレーションカードを1枚破壊する。破壊されたオルタレーションカードは、このゲーム中、使用出来なくなる。

これまでに無い手札破壊の効果を持つ、コスト4の新機軸オルタレーション。効果対象となるのは、未使用状態の相手オルタレーション。登録された順序などに一切関係無く、ランダムで1枚を破壊する。

カードNO	レアリティ	
No.0172	C	魔伏せの法

コスト 3 / パワー － / 詠唱速度 B

スキル：－

【妨害】相手の受けるダメージが一定時間増加する。

[草薙剣]の上位互換となる、全範囲指定の【妨害】系オルタレーション。効果対象の相手に対し、あらゆるダメージソースにパワー2相当の追加ダメージを加算。効果時間は約30カウントと長めだ。

再詠唱の制限と予約入力について

大半のスキルはカードを裏返したままで連続使用できるが、中には連続使用に制限を設けられたスキルが存在。これが再詠唱の制限と呼ばれるモノで、基本的に強力な効果のスキルに設定されているケースが多い。

その性質上、単なる硬直時間と勘違いしているプレイヤーも多いようだが、あくまでも制限されているのはスキルの再使用だけ。スキル発動後にカードを表へ戻せば、通常移動や通常攻撃などは問題無くできる。

この際に再度カードを裏返すことで、実は移動状態のままスキルの予約入力が可能。最速のタイミングでスキルを使いたい場合に活用しよう。

通常入力の場合

スキルの再詠唱に制限があるCHの場合、裏返したままだと制限カウントの経過までスキルを再使用不能。これだと、その場で棒立ちした状態になってしまうため、扱いづらい硬直時間の長いスキルと変わらない。

1→2のように裏返したままだと、再詠唱の制限カウントが過ぎるまで動かない。

予約入力の場合

再詠唱待ちの状態であっても、カードを表に戻せば移動はできる。ここでさらにカードを裏返すと、移動操作状態を維持したままスキル発動の待機状態へ移行。ダッシュ移動をしても待機状態は解除されない。

1→2とすれば移動状態へ移行。2→3とすることで、スキルの予約状態になる。

■再詠唱の制限付きカード

時間	カード名称
短	“柴原瑞希”
	“リリア・ベテルギウス”
	“ウリエル”
	“ザフキエル”
	“厳島美鈴”
	“弓削遙”
	“服部忍”
	“アシュタルテー”
	“土御門紗綾”
	“千頭さとり”
長	“シビリカニヌム”

旧カードで体感できるレベルの制限付きCHは上記の11枚(11月のバランス調整前)。スキル効果によっては、必ずしも予約入力が有効でない場合があるので要注意。なお、追加されたカードについては、カード解説を参考に。

WIZ-DOM（ウィズダム）追加カードリスト

スキル戦闘のさらなる高みへ

弾数増加や貫通弾など、新たなバリエーションの光弾系スキルを得た青勢力。より堅固となった遠隔攻撃で、すべての敵対勢力を圧倒せよ！

赤魔術士“リサ・マクドゥガル”

カードNO	レアリティ
No.0173	C

コスト	パワー	スピード
2	1	2

スキル：アンプリファイ・アロー

裏返すと力を溜め相手にダメージを与える光弾を生成する。もう一度裏返すとその光弾を放つ。溜め時間が長いほど光弾の数が増加する。

ため操作の光弾スキル「アンプリファイ・アロー」が特徴的なコスト2CH。ための時間経過に応じて、周囲を旋回する7～8発（1発パワーで2相当）の光弾を生成。指定ポイントに全弾を発射する。

ジャスティス“アンドレア・ヴェルレーヌ”

カードNO	レアリティ
No.0174	UC

コスト	パワー	スピード
6	5	3

スキル：ジャスティス

味方キャラクターからカードの場所に向かって、相手にダメージを与える光弾を放つ。

上方修正で発射弾数が増えた“イザベル・フランドール”の上位互換CH。弾速は同じだが、短いサイクルで針状の光弾を3連射する。なお、光弾1発のダメージ量は、発射CHのパワー依存&相当。

ラブウィッチ“ヴィヴィアン・レイン”

カードNO	レアリティ
No.0175	R

コスト	パワー	スピード
3	1	2

スキル：ラブマジック

【妨害】範囲内の相手キャラクターを一定時間睡眠状態にする。睡眠中は通常攻撃・通常移動・スキルを封じられる。睡眠中のキャラクターがダメージを受けた場合、睡眠の効果は消える。

“遠藤璃莉夢”と同等の睡眠スキル「ラブマジック」を持つコスト3CH。範囲指定の自由度が高く、約5カウントと効果時間は同等。ただし、再詠唱の制限時間が若干長く、連続使用時は注意が必要。

デビルハンター“中浦 智律”

カードNO	レアリティ
No.0176	UC

コスト	パワー	スピード
3	2	2

スキル：ホーリーアロー

相手にダメージを与える光弾を放つ。この光弾は一定時間で消滅する。

コスト3にしては、低めなパラメータを持つコスト3のCH。その真価は貫通「ホーリーアロー」にあり、パワー2相当の針状光弾を3連射。この光弾には貫通性能があって、ヒットしても消えない。

ホムンクルス・デーモン“アレキサンドリア”

カードNO	レアリティ
No.0177	C

コスト	パワー	スピード
2	2	2

スキル：ダーク・コントラクト

【強化】範囲内の味方キャラクターのHPを一定時間徐々に回復する。

平均的なパラメータのコスト2CH。青勢力らしからぬHP回復スキル「ダーク・コントラクト」は、対象CHにHP回復の【強化】効果を付加。約15カウントの効果持続で、約25%のHPゲージを回復。

サン“コロナ”

カードNO	レアリティ
No.0178	SR

コスト	パワー	スピード
6	3	3

スキル：フレアーサンシャイン

範囲内の相手にダメージを与える。

新たに追加されたSRで、青勢力の最大コスト6となるCH。パラメータは平均以下だが、「フレアーサンシャイン」が驚異。パワー16相当のレーザーが、指定範囲内にランダムで5発が同時着弾する。

ロッド・オブ・ブルーサファイア

カードNO	レアリティ
No.0179	C

コスト	パワー	詠唱速度
2	—	B

スキル：—

【妨害】味方、相手マインドブレイカーのエナジーが一定時間増加しなくなる。

［エントランス・レインボウ］や［エンジェルリング］の上位互換オルタレーション。約15カウントの効果持続中は、一切のエナジー生成が無効化される。効果対象に自分も含まれるのが難点といえる。

ダークペイン

カードNO	レアリティ
No.0180	R

コスト	パワー	詠唱速度
4	—	A

スキル：—

一定時間、相手にダメージを与え続ける結界を張る。ダメージはバトルフィールドにブレイクされているキャラクターの数が多いほど増加する。結界のコントロールはこのカードで行う。

唯一無二となる広域結界型のダメージ系オルタレーション。ブレイク状態のCH数に応じてダメージ量がアップする広域結界は、カードでの追加操作が可能。ノックバック判定が無く、連続でヒットする。

新たに追加された広範囲の結界操作

スキルの結界といえば、これまでは自分周囲に展開するモノが一般的だったが、新たに2種類の結界タイプが追加された。いずれも離れた場所をピンポイントで狙えるため、使い勝手は良好。ただし、発動中にダメージを受けると解除される点はこれまでと同様。発動する際は、光弾系スキルなどの遠隔攻撃に注意。

自分中心の結界はつぶされやすいため、扱いづらい。

遠隔操作可能な円形結界

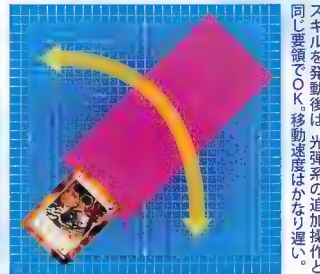
これまでにも一部のオルタレーションにあった遠隔指定タイプで、フィールド上ならどこでも指定できる。ただし、指定後にカードを動かすとスクリーン上の範囲を動かせるが、あくまでもスキル発動は裏返して置いた場所なので注意。なお、指定範囲はカード先端を中心とした円形なので、狙いをはずさないように。

方向指定可能な広域結界

3rdエクスパンションからスキルに実装された広域指定タイプで、赤勢力のCHと一部のオルタレーションに実装されている。範囲の違いこそあるが、基本的な操作感覚は[ミストルティン]やシューティングセンスと同様。結界展開中にカードの追加操作で角度も変えられるが、移動速度はかなり遅いので注意すること。

若干発動が遅い感もあるが、対象に接近しなくて済むのは大きなメリットで扱いやすい。

いくら扱いやすくても狙いが外れては本末転倒。常に範囲を意識して置くこと。

長方形の結界は範囲が広く、フィールドの対角線近くまでカバーしていくスキルなども存在。

スキルを発動後は、光弾系の追加操作と同じ要領でOK。移動速度はかなり遅い。

パワーだけとはいわせない？

ダークロア 追加カードリスト

新要素となる毒スキルに加えて、全体的なスピードの底上げが心強い緑勢力。これだけの要素がそろえば、万年最下位の汚名返上は確実か!?

天狼"飯塚 秋緒"

カードNO	レアリティ
No.0181	UC

コスト	パワー	スピード	スキル
5	5	2	狼の血

【強化】一定時間、このキャラクターが受けるダメージを無効にし、ダメージ分のHPを回復する。

コスト5の2枚目となるCH。やや低めなパラメータだが、ダメージ無効＆HP回復の「狼の血」は強力。約8カウントの効果中は、戦闘不能の効果でなければオルタレーションですら無効化する。

ヴァンパイア・アイドル"KAMILA"

カードNO	レアリティ
No.0182	UC

コスト	パワー	スピード	スキル
4	5	2	ブラッドステージ

【妨害】キャラクターのＨＰを一定時間徐々に減少させる。

パラメータは"アフロディーテ"と同様。全範囲指定の「ブラッドステージ」が極悪なコスト4CH。全CHが対象の毒効果は、約33カウント持続で1回あたりHP約70%のダメージ量となる。

逢鬼"茨木童子"

カードNO	レアリティ
No.0183	C

コスト	パワー	スピード	スキル
3	4	2	鬼の手

範囲内の相手にダメージを与える。ダメージはこのキャラクターのパワーで上下する。

"ティアマト"の上位互換スキルに、優秀なパラメータを兼ね備えたコスト3のCH。「鬼の手」はスキル発動こそ若干遅いが、約2倍の攻撃範囲にパワー20相当の高ダメージと十分以上な性能。

金毛九尾"玉藻ノ前"

カードNO	レアリティ
No.0184	C

コスト	パワー	スピード	スキル
2	2	2	殺生石

一定時間、相手のＨＰを徐々に減少させる結界を張る。

平均的なパラメータを持ったコスト2のCHで、汎用性に優れた「殺生石」が特徴的。設置型の毒結界は、約30カウントの結界持続で最大三つを設置可能。結界は大きくないが、敵MBも効果対象。

魔神"日下部 要"

カードNO	レアリティ
No.0185	SR

コスト	パワー	スピード	スキル
6	8	3	魔王の怒り

相手にダメージを与える。ダメージはこのキャラクターのパワーで上下する。

緑勢力で最大コスト6、異例のスピード3を与えられた超高コストCH。"ルシフェル"(緑)の上位互換「魔王の怒り」は、リーチが約1.5倍の槍を3本並べて突き出していく(1本でパワー15相当)。

悪魔"パイモン"

カードNO	レアリティ
No.0186	R

コスト	パワー	スピード	スキル
3	4	2	知識の誘惑

【妨害】範囲内の相手を一定時間引き寄せる。

"茨木童子"同様に、優れたパラメータを持つコスト3のCH。"アフロディーテ"の上位互換「知識の誘惑」は、発動こそ遅いが範囲指定なのが魅力。約5カウントの間、誘導効果で対象を引き寄せる。

ロケットランチャー

カードNO	レアリティ
No.0187	R

コスト	パワー	詠唱速度	スキル
3	―	E	―

近くにいるキャラクターに反応して動き出し、ダメージを与える光弾を設置する。この光弾は一定時間で消滅する。

ダメージ系オルタレーションで、最も近場のCHをスピード2相当の大型ミサイルが自動で追尾。CHと接触するとMBにも当たる多段ヒット判定の爆風を展開。追尾時間は約50カウントと長い。

月下美人

カードNO	レアリティ
No.0188	C

コスト	パワー	詠唱速度	スキル
3	―	A	―

一定時間、味方キャラクターのパワーが上昇する結界を張る。結界のコントロールはこのカードで行う。

広域結界型のパワー【強化】系オルタレーションで、カード操作で低速ながら操作が可能。約15カウントと[ライカンスロービィ]より効果時間は短いが、パワー10段階アップでコスト3は破格の性能だ。

新たに追加された二つの【妨害】スキル

カード単体の特殊な効果以外では、新たに睡眠効果と毒効果の【妨害】効果が追加された。いずれも使い方によっては、強力な効果を発揮するため、【妨害】解除が無いと厳しい局面に立たされる可能性がある。最低でも、これらの効果を持つカードだけは覚えておいた方がいいだろう。

このほかの【妨害】効果を持つカードも要チェック。

睡眠効果の【妨害】スキル

行動不能効果の下位互換となる【妨害】スキルで、【常時】スキル以外をすべて封じられる。ダメージを与えると効果が解除されてしまうのは難点だが、【妨害】スキルの毒効果は例外で、重ねがけで寝たまま戦闘不能になる。なお、このスキルを持つのは、現状で白勢力"遠藤璃莉夢"と青勢力"ヴィヴィアン・レイン"のみだ。

毒効果の【妨害】スキル

これまでに無いタイプの【妨害】スキルで、対象CHに対してスリップダメージを与え続ける。基本的に対象がCH限定とはいえ、他のスキル同様に重ねがけで効果が累積。1回の効果こそ低めだが、連続使用されると驚異的なスピードでHPが減少。別種類のスキルも重ねがけOKで、スリップダメージが累積する。

遠隔攻撃の妨害さえなければ、複数CHを拘束可能。使い方次第では、強力なスキルともなる。

"ヴィヴィアン・レイン"

"遠藤璃莉夢"

設置型となる"玉藻ノ前"以外は、MBに対して効果無し。とはいえ累積すると驚異の存在だ。

"カイム・キリハラ"

"玉藻ノ前"

トリックスターが勢ぞろい
極星帝国 追加カードリスト

オンリーワンの特殊なスキルに加え、他勢力のお株を奪う新戦力が加入。正統派の【強化】&【妨害】オルタレーションも心強い存在となる。

カードNO	レアリティ	名前
No.0189	R	死霊術士"アルシノエ・アルケス"

コスト	パワー	スピード	スキル
3	2	2	ネクロマンシー

戦闘不能状態の味方キャラクターをブレイクする。このスキルによってブレイクされたキャラクターは、HPが減少した状態でブレイクされる。

パラメータは平均以下だが、ゲームルールを逸脱した能力を秘めたコスト3CH。文字通りに「ネクロマンシー」なスキル効果は、エナジー消費無しで戦闘不能状態のCHをHP50%でブレイクする。

カードNO	レアリティ	名前
No.0190	UC	ドラゴンマスター"ソフィー・ラスタバン"

コスト	パワー	スピード	スキル
3	3	2	ドラゴンマスター

【強化】味方キャラクターがスキルでダメージを与えた場合、一定時間そのダメージが増加するようになる光弾を放つ。このキャラクターには効果がない。

及第点のパラメータなCH。スキル【強化】系の「ドラゴンマスター」は、光弾がヒットした対象CHのスキルダメージを強化。3連射する光弾は、1発で約1%の効果が約60カウント持続する。

カードNO	レアリティ	名前
No.0191	SR	妖精の女王"ティタニア"

コスト	パワー	スピード	スキル
5	4	3	妖精の森

【妨害】範囲内の相手キャラクターの通常攻撃・通常移動・スキルを一定時間封じる。ただし【常時】は封じることが出来ない。

スピード3を持つ新SRの高コスト5CHで、「妖精の森」は白勢力のお株を奪う行動不能スキル。範囲指定で使いやすそうだが、約2カウント持続+発動&再詠唱共に約2カウントで性能はいまひとつだ。

カードNO	レアリティ	名前
No.0192	C	トレジャーハンター"シュリー・シャンポリオン"

コスト	パワー	スピード	スキル
4	3	2	マジカルキー

相手キャラクターを吹き飛ばす光弾を放つ。

黄勢力では4枚目のコスト4CHで、パラメータの方はいまひとつ。竜巻状の光弾を2連射する「マジカルキー」は、ダメージ無しの特殊な光弾系スキル。ヒットしたCHを後方に吹き飛ばせる。

カードNO	レアリティ	名前
No.0193	C	トラブルメイカー"カイム・キリハラ"

コスト	パワー	スピード	スキル
1	1	1	カース

【妨害】相手キャラクターのHPを一定時間徐々に減少させる光弾を放つ。

"チルフィル・フォン・ベルン"一択だった黄勢力で、2枚目となる待望のコスト1CH。中型光弾を2連射する「カース」は、低速ながら毒効果の優れモノ。1発ヒットでCHのHP約20%分を減らす。

カードNO	レアリティ	名前
No.0194	UC	ノーライフクィーン"リース・メリディアーナ"

コスト	パワー	スピード	スキル
3	3	2	デッド・ライジング

【常時】このキャラクターが戦闘不能になった場合、エナジーを消費し、HPを最大まで回復する。このスキルは、このキャラクターのブレイクに必要なエナジーがある場合、発動する。

パラメータは平均的だが、黄勢力らしい新機軸のスキルを持ったコスト3CH。黄勢力のエナジーが3以上あれば、HPがゼロになってもMAXまで回復。再ブレイク要らずで、戦闘を継続していける。

カードNO	レアリティ	名前
No.0195	R	空間歪曲

コスト	パワー	詠唱速度	スキル
2	―	A	―

【妨害】範囲内の相手キャラクターのパワー・スピード・最大HPを一定時間低下させる。

コスト2で[フォトンスラッシュ]+パラメータダウン効果を併せ持った【妨害】系オルタレーション。約25カウント持続で、対象CHのHP上限50%+パワー&スピード3段階をダウンさせる。

カードNO	レアリティ	名前
No.0196	C	多次元英雄

コスト	パワー	詠唱速度	スキル
4	―	C	―

【強化】範囲内の味方キャラクターのHPを回復し、パワー・スピードが一定時間上昇する。

[空間歪曲]と対を成した【強化】系オルタレーション。対象CHのHPを約60%回復と同時に、パワー3段階+スピード1段階のパラメータアップ効果あり。効果の持続は約25カウントと同じだ。

勢力別 要注目カード

E.G.O.

クセの無いスキルで中盤以降も活躍できそうな"アイナ"と、天然で使用率NO.1"カマエル"の対策カードとなる"日比野凛"は要注目。睡眠スキル持ちの"遠藤璃莉夢"は、白勢力を使うなら早めの段階で手に入れておきたいCHだ。全範囲指定の[デモラライズ]は扱いやすそうなオルタレーションだが、相手MBは対象外なのが難点ともいえる。

コスト3は若干重いが、それだけの価値がある日比野凛。アイナともどもレアリティが低い点も優秀といえる。

阿羅耶識

レアリティ以上の働きが期待できる"日置経子"は、赤勢力で要注目の1枚。コストに見合ったパラメータを持つ"摩利支天"は、【妨害】予防効果で地味ながら活躍しそうなCHだ。コスト4と若干重いとはいえ、オルタレーションはいずれも使い勝手良好。中でも全範囲指定の【強化】と同等な[魔伏せの法]は、赤勢力に取ってありがたい存在だ。

【妨害】の解除では無く、予防な点が地味ながらも優秀な摩利支天。コスト3でパワー3のパラメータも及第点。

WIZ-DOM

やはり青勢力で注目の1枚は、遠隔&睡眠を兼ね備えた"ヴィヴィアン・レイン"。再詠唱制限とコスト3は気になるが、それを差し引いても活躍に期待が持てる1枚。操作は忙しそうだが、"リサ・マクドゥガル"も優秀なCHだ。オルタレーションでは、新たなダメージ系の[ダークペイン]が効果時間も長く、汎用性の面でも優れた1枚といえる。

ブレイク総数に左右される不安定要素こそあるが、広範囲&長時間と見るべき点の多いダメージソースだ。

スキル強化で死角無し!? イレイザー 追加カードリスト

スピードスターの名に恥じない黒勢力だが、追加CHでスキル面も大幅に充実。新たなプレイ環境でも、使用率トップの座を守り抜けるか?

カードNO	レアリティ	
No.0197	C	スペースパイロット“エルムティムベル”

コスト	パワー	スピード	スキル
2	1	2	ドッグ・ファイト

このキャラクターをバトルフィールドから一定時間消す。

平均以下のパラメータに、回避重視のスキルと不幸な星の下に生まれたコスト2CH。自分のみ限定な「ドッグ・ファイト」は、約5カウント先までタイムジャンプ。スキル発動は最速クラスに入る。

カードNO	レアリティ	
No.0198	R	愛天使“アミティエル”

コスト	パワー	スピード	スキル
4	2	3	ラブ&ピース

【妨害】相手の移動方向を一定時間反対にし、通常攻撃を封じる光弾を放つ。

コスト4にしては、やや心許ないのパラメータを持つCH。「ラブ&ピース」は、赤勢力“土御門紗綾”の上位互換スキル。カード位置の逆転+通常攻撃封じのオマケが付いて、約5カウント持続となる。

カードNO	レアリティ	
No.0199	SR	水の大天使“ガブリエル”

コスト	パワー	スピード	スキル
5	3	4	ストリーム・オブ・ゴッド

範囲内の相手にダメージを与える。

パラメータは“ルシフェル”(黒)に及ばないが、超兵器を備えたコスト5CH。若干発動が遅い「ストリーム・オブ・ゴッド」は、無限射程のレーザー1本を発射。貫通性能付きで、ダメージも十分だ。

カードNO	レアリティ	
No.0200	C	ガルガリン“サンダルフォン”

コスト	パワー	スピード	スキル
3	2	3	ガルガリン

相手にダメージを与える光弾を放つ。

パワーこそ2と低めだが、回避困難な光弾スキルが魅力のコスト3CH。3連射可能な「ガルガリン」は、低速でウェーブ状の光弾を発射。1発でパワー5相当の高ダメージで、けん制にも役立つ。

カードNO	レアリティ	
No.0201	UC	降天使“天羽 つかさ”

コスト	パワー	スピード	スキル
2	2	2	傷だらけの天使

【強化】味方キャラクターのHPを一定時間徐々に回復する光弾を放つ。このキャラクターには効果がない。

サポート要員的なCHで、パラメータは平均点。2連射の光弾スキル「傷だらけの天使」は、光弾がヒットしたCHにHP回復効果を付加。1発でHP約30%回復し、重ねがけで効果が累積する。

カードNO	レアリティ	
No.0202	UC	機械竜“ハイドランジア”

コスト	パワー	スピード	スキル
4	3	3	リモートアタック

このキャラクターが、カードを置いた場所に突撃をしカードの向きにより進行方向を変え、相手にダメージを与える。ダメージは、このキャラクターのパワーで上下する。

パラメータこそ“イアーリス”に及ばないが、半無敵状態の突進を持つコスト4CH。“ジブリール”の上位互換「リモートアタック」は、強力。航続距離が長く、HP約25%相当とダメージも高い。

カードNO	レアリティ	
No.0203	C	コマンド・ソーティ

コスト	パワー	詠唱速度	スキル
3	—	B	—

相手にダメージを与える光弾を放つ。この光弾は、バトルフィールドの端で反射し、一定時間で消滅する。

白勢力[スパークリング・プラズマ]と似た光弾系オルタレーション。カード操作こそできないが、約30カウント持続と効果時間は長め。スピード3相当の大型光弾は、フィールド外周で跳ね返る。

カードNO	レアリティ	
No.0204	R	四大天使降臨

コスト	パワー	詠唱速度	スキル
5	—	A	—

【強化】味方マインドブレイカーにダメージを与え、味方キャラクターのパワー・スピードが一定時間上昇する。

MBのHPを約30%代償に、全範囲指定の超絶【強化】を発動するオルタレーション。代償が必要なだけあって、パワー9段階+スピード4段階のパラメータアップが約10カウント持続していく。

ダークロア

緑勢力の新たな特徴となった毒効果スキル持ちの“KAMILA”と“玉藻ノ前”は、デッキ投入を検討する価値あり。デッキ構成次第では、“パイモン”や“茨木童子”もコストに見合った活躍に期待が持てる。新オルタレーションでは、[月下美人]が費用対効果に優れた良カード。広域結界の位置取りを良く考えて、うまく使っていきたい。

MBも効果対象の毒結界は、移動制限にもなる汎用性に優れたスキル。うまく配置して、相手の動きを制限したい。

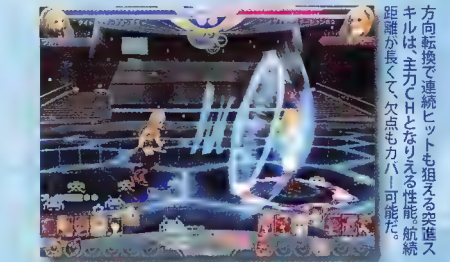
極東帝国

エナジー要らずの“アルシノエ·アルケス”は、新たなデッキタイプのキーカードになりうる1枚。全CH対象効果と組み合わせるもよし、3色デッキを組むもよしと可能性が広がる。MBに効果が無い点を除けば、“カイム·キリハラ”もデッキを選ばない優良CH。オルタレーションはいずれもクセが無く、扱いやすいカードだ。

コスト4は若干重いが、それに見合った[強化]効果+HP回復が魅力。スピードアップ効果は地味ながら強力。

イレイザー

過去の実例から考えても、“ハイドランジア”の転進可能な突進スキルは驚異的な存在。これ以外では、お手軽なコストの“天羽つかさ”が足の速い黒勢力にうってつけなサポート要員として活躍しそうな1枚だ。むろんオルタレーションの[コマンド·ソーティ]も、忘れてはいけない存在。その有用性は試してみれば分かるハズだ。

方向転換で連続ヒットも狙える突進スキルは、主力CHとなりえる性能。航続距離が長くて、欠点もカバー可能だ。

ARCADIA AWARDS Nominees

第8回
アルカディア大賞 ノミネート作品発表

アルカディア大賞とは2006年10月1日から2007年9月30日までに日本国内でリリースされた業務用ビデオゲームの中から、優れたビデオゲームを選出し、その功績を讃え表彰するものです。
優れた作品を選出し、表彰することによりビデオゲームの制作に携わった方々に感謝の意を表し、今後もより優れたビデオゲームを生み出していただくための一助になってほしいと考えております。
読者の皆様におかれましては、ご自身がアーケードゲーム業界を支える一人となっていることを意識して、選定にご協力頂きたいと思います。
多くの読者の皆さまからのご投票をお待ちしております。

2007年10月吉日
アルカディア編集部一同

アルカディア大賞(1位～3位)

読者人気大賞※ ベストグラフィック賞※ ベスト演出賞※
ベストVGM賞※ ベスト筐体賞※ 新アイデア賞※
ベストキャラクター賞 好きなメーカー賞※ 編集部特別賞

※読者投票にて決定

アルカディア大賞選考協力者

あまちゅあらいん(小山 祥之)／株式会社アミューズメント産業出版 アミューズメント産業編集部(編集長代行 友井 一茂)／株式会社アミューズメント・ジャーナル アミューズメント・ジャーナル編集部(村上 敬一、焼田 芳生)／株式会社エンターブレイン ファミ通編集部(ビデオゲーム通信班一同) 敬称略

部門賞 ノミネート作品

以下の5部門にノミネートされている作品はあらかじめアルカディア大賞選考協力者の皆さまにより選出されたものです。各部門にノミネートされた作品の中から、あなたがそれぞれの部門に最もふさわしいと思う作品を選び、1部門につき1タイトルの記号を巻末のアルカディア大賞投票用紙に記入してお送りください。たくさんのご応募、お待ちしております。

ベストグラフィック賞 ノミネート作品

特に優れたグラフィックを持つ作品に贈られます。グラフィックがゲーム内容に適したものであるかどうかも評価対象となります。

アルカナハート

A

エクサム	2006年12月
ハートフル2D対戦アクション	

キャラの表情や特徴的な衣装の動きなど、細部まで描き込まれたドット絵は秀逸の一言。各キャラに対する、開発スタッフの愛情が感じられる。

機動戦士ガンダム 戦場の絆

B

バンプレスト	2006年11月
ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム	

新開発のドームスクリーン技術の採用で、未体験の臨場感を持つ大迫力グラフィックを実現。MS、戦場、武器に至るまで忠実に原作を再現。

AFTER BURNER CLIMAX

C

セガ	2006年10月
フライトシューティング	

名作『アフターバーナー』が帰ってきた！ 最新基板「LINDBERGH」で描かれた美麗なグラフィックは、思わず見とれるほど。

BattleFantasia

D

アークシステムワークス	2007年4月
剣と魔法の対戦格闘	

3Dで描かれた幻想的なグラフィックは、新鮮かつパッと見で「綺麗」と感じさせてくれる。ワイド画面の新筐体「VEWLIX」との相性も良好。

2 SPICY

E

セガ	2007年4月
対戦ガンシューティング	

近未来の世界をスタイリッシュなデザインで表現。さらに、射撃によって壊れるキャラクターや背景などで、撃つぞう快感も提供している。

ベスト演出賞 ノミネート作品

特に優れた演出を取り入れている作品に贈られます。ストーリー・デモ・世界観など、プレイを盛り上げる要素が評価対象となります。

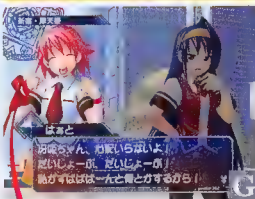
ダイナマイト刑事EX ～アジアンダイナマイト～

F

セガ	2007年7月
特定のユーザー向けアクション	

全編通して演出は9年前からあまり変わっていないような気もするが……。古くてどこかチープ、それでいて面白い。それが『刑事』クオリティ。

アルカナハート

G

エクサム	2006年12月
ハートフル2D対戦アクション	

豊富なボイスや「格ゲーっぽくない」BGMがキャラとマッチして、その魅力を演出。キャラごとにストーリーモードがあるのもうれしい。

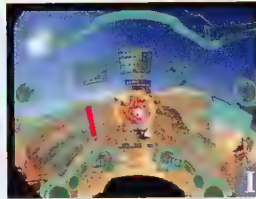
サイレントヒル・アーケード

H

KONAMI	2007年8月
ガンシューティングゲーム	

家庭用で人気のサイレントヒルをガンシューティングにアレンジ。一人称視点になったため、より高い臨場感を味わえる。

機動戦士ガンダム 戦場の絆

I

バンプレスト	2006年11月
ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム	

仲間たちとの通信等により、さながら自分がMSに乗り戦場に居るかのような感覚。原作由来の効果音など細部に至るまでファン納得のゲームだ。

ネットワーク対戦クイズ Answer×Answer

J

セガ	2007年7月
ネットワーク対戦クイズ	

2段階構造のボタンを採用し、こちらの自信を相手に伝えるなど、クイズ番組のような『対戦』を意識させる数々の演出が秀逸。

ベストVGM賞 ノミネート作品

特に優れた音楽効果を持つ作品に贈られます。ゲーム中に流れる曲だけでなく、効果音などすべての音的要素が評価対象となります。

beatmania IIDX 14 GOLD

K

KONAMI	2007年2月
DJシミュレーション	

ゴージャスなテーマを軸に、高水準かつバリエーション豊富な曲がそろえられている。筐体から流れる楽曲は多くのプレイヤーを惹き付けた。

虫姫さまふたり

L

ケイブ	2006年12月
縦スクロールシューティング	

世界観を生かした音楽。弾幕への高揚感を煽る楽曲はもちろん、優しげな楽曲も。作曲はケイブの並木学氏と阿部公弘氏。

湾岸MIDNIGHT MAXIMUM TUNE 3

M

バンダイナムコゲームス	2007年7月
ドライブ	

ゲーム中に流れる音楽は、おなじみ古代祐三氏によるもの。レースゲームにマッチしたハイスピードトランスが、バトルを一層盛り上げてくれる。

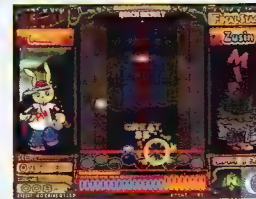
カラス

N

マイルストーン	2006年11月
縦スクロールシューティング	

特徴的なドラム＆ベースの曲は、『カラス』のダークな世界観を見事に表現している。非常に技巧を凝らしたリズムの組み合わせが秀逸。

pop'n music 15 ADVENTURE

O

KONAMI	2007年4月
音楽シミュレーション	

特にオリジナル曲が充実しており、「探検」をコンセプトにしたゲーム内のイベントでは、物語性を反映させた大ボリュームの楽曲群が登場。

ベスト筐体賞 ノミネート作品

専用・汎用を問わず、すべての業務用ビデオゲームの筐体の中で特に優れたデザインや機能を持つ筐体に贈られる賞です。

機動戦士ガンダム 戦場の絆

P

バンプレスト	2006年11月
ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム	

モビルスーツのコックピットを完全再現したことで、上下左右ありとあらゆる方向から迫り来る敵と戦う状況を楽しむことができる。

AFTER BURNER CLIMAX

Q

セガ	2006年10月
フライトシューティング	

最近では珍しくなった稼働筐体を採用。スピード感あふれる画面と連動する最新技術で作られた筐体の完成度は、同社ならでは。

AquarianAge Alternative

R

タイトー	2007年3月
オンライン対戦型カードゲーム	

特徴的なのはカード操作と連動した手元のプレイスクリーン。カード操作の読み取りのほか、カードの位置、スキルの効果範囲を表示する。

2 SPICY

S

セガ	2007年4月
対戦ガンシューティング	

二つのワイドモニターを備え、ガンシューティングに任意移動を採用し、ペダルアクションを盛り込んだ意欲作。

機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ～修羅の双星～

T

バンプレスト	2006年12月
ガンシューティング	

1P・2Pの独立2画面に加え、特筆すべきはザク・マシンガン型のデバイス。独特の形状に機能が詰め込まれ、世界観を再現している。

新アイデア賞 ノミネート作品

特に新しいアイデアが盛り込まれている作品に贈られます。ゲーム中に新しくて面白いと感じたすべての要素が評価対象となります。

機動戦士ガンダム 戦場の絆

バンプレスト	2006年11月
ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム	

MSのコックピットに乗りたい、というファンたちの長年の夢を叶えてくれたことが何より素晴らしい。

2 SPICY

セガ	2007年4月
対戦ガンシューティング	

ガンシューティングは多く見られるが、本作は1対1の対戦に特化し、対戦格闘さながらの楽しさを提供してくれた。

ポカ☆スカ ゴースト！

セガ	2007年7月
アクション	

画面をたたいたり、こするなど、シンプルこの上無い動作が、全く新しい操作性をゲームにもたらしてくれた。

AquarianAge Alternative

タイトー	2007年3月
オンライン対戦型カードゲーム	

TCGをアクション性のあるゲーム性に昇華。正面と手元の画面の情報はリアルタイムに更新されていく。

アルカナハート

エクサム	2006年12月
ハートフル2D対戦アクション	

キャラは少なめだが、アルカナとの組み合わせによりバリエーションが豊富に。特殊操作はDボタンに集約されている。

ベストキャラクター賞

読者人気大賞ノミネート作品の中に登場するキャラクターの中から、最も読者の皆さまの支持を得たキャラクターを決定し、その魅力を讃える、それが「ベストキャラクター賞」です。

「ベストキャラクター賞」もまた、読者の皆さまにご投票いただき、それによって決定します。読者人気大賞ノミネート作品に登場するキャラクターの中から、一番好きなキャラクターの名前を記入して投票してください。1票を1ポイントとして計算し、その合計ポイントが最も多かったキャラクターが「ベストキャラクター賞」の栄誉に輝きます。

投票するキャラクターに制限はありません。『セガネットワーク対戦麻雀MJ3エボリューション』の"リャンピン"でもOKです！

なお、本賞の発表時には受賞キャラクターの読者イラストを掲載する予定です。上位に入ると予想されるキャラクターイラストの投稿も募集します。

締め切りは2007年12月1日(土)必着。投稿規定はA-Fro同様です(P165参照)。あて先はアルカディア編集部「ベストキャラクター賞イラスト係」までお願いします。皆さまのご投票お待ちしております。

昨年の1位に輝いたのは『トリガーハート エグゼリカ』に登場した"エグゼリカ"。メカ＋競泳水着をイメージしたコスチュームで業界に衝撃を与えた。

好きなメーカー賞

今回の読者人気大賞ノミネート作品を開発・発売したメーカーの中から、読者の皆さまが最も好きなメーカーに投票していただき「好きなメーカー賞」を決定し、その功績を讃えます。

ノミネート作品の販売会社、開発会社の中から、一番好きなメーカーに対して1票を投じてください。1票1ポイントと計算し、最も多くのポイントを獲得したメーカーが、「好きなメーカー賞」の座に輝きます。投票対象の選定は、今回の読者人気対象ノミネート作品に開発・販売会社として名前を連ねていることを必要とします。そのほかには必要要素は特に定めていません。例えば、「好きなゲームを出している」、「今年一番多くの作品をリリースしている」というまともな意見はもちろん、「家から近い」という個人的なご意見でも構いません。奮ってご投票ください。

投票要項

読者の皆さまにおかれましては、アルカディア大賞へご参加いただく際に、いくつかの注意点があります。

●投票には、本誌当月号192ページに綴じ込まれている専用はがき、「第8回 アルカディア大賞投票用紙」をご利用ください。専用はがき以外での投票は無効とさせていただきます。

●投票用紙は記述式となっております。黒のボールペンで分かりやすく記入してください。

●設問にはすべてご回答をお願いします。

●今回のアルカディア大賞は2006年10月1日から2007年9月30日までに発売されたものを対象としています(JAMMA機械基準に準拠していないものは除く)。これらの条件を満たしていながら、ノミネート作品としてリストに無く、その作品をいずれかの賞に推す場合は、タイトル名を記入してください。

締め切り
投票は、2007年12月1日(土)到着までを有効投票とさせていただきます ご了承ください

読者人気大賞 ノミネート作品

読者人気大賞について

読者の皆さまに「最も優れているゲーム」と支持された作品に贈られるのが読者人気大賞です。読者人気大賞は読者の皆さまにご投票いただき、その集計結果によって決定します。

今回の読者人気大賞ノミネート作品は、2006年10月1日から2007年9月30日までに発売された47作品です。

皆さまの投票をお待ちしております。

リストの見方

01 GUILTY GEAR XX ΛCORE

Ⓐアークシステムワークス Ⓑ2006年12月 Ⓒ2D対戦格闘

新システムの追加と全体的な強化調整で、大人気シリーズがヒートアップ。

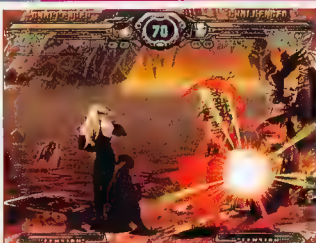
1……ノミネート番号
2……ゲームタイトル
3……ゲーム画面
4……コメント
5……ゲーム情報
Ⓐ……開発元／販売元
Ⓑ……発売年月
Ⓒ……ゲームジャンル

投票方法

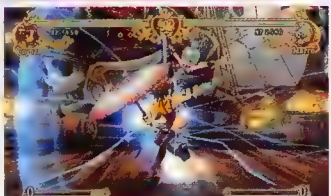
87〜89ページに掲載されている47作品の中から、「優れているゲーム」と判断されたゲームを3作品選び、1位から3位までの順位を付けて投票してください。集計時には1位＝3ポイント、2位＝2ポイント、3位＝1ポイントとして加算します。集計の結果、このポイントを最も多く獲得した作品が読者大賞の座に輝くことになります。1位は3位よりも3倍多くのポイントを獲得することになりますので、順位は十分に考慮して付けてください。

去年は『pop'n music 14 FEVER!』が覇者だったが、今年はどうなる？

01 GUILTY GEAR XX ΛCORE

Ⓐアークシステムワークス Ⓑ2006年12月 Ⓒ2D対戦格闘

新システムの追加と全体的な強化調整で、大人気シリーズがヒートアップ。

02 BattleFantasia

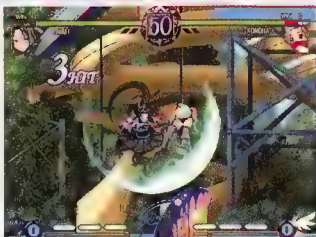
Ⓐアークシステムワークス Ⓑ2007年4月 Ⓒ剣と魔法の対戦格闘

ファンタジックな世界観を描いたグラフィックが目を引く作品。難しい操作を必要とせずに楽しめる。

03 アルカナハート

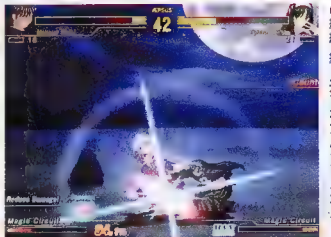
Ⓐエクサム Ⓑ2006年12月 Ⓒハートフル2D対戦アクション

全員が美少女というキャラクター面とは別に、システム面も練られた意欲作。

04 アルカナハート FULL!

Ⓐエクサム Ⓑ2007年4月 Ⓒハートフル2D対戦アクション

対戦バランスを向上させたバージョンアップ版。トレーニングモードも追加。

05 MELTY BLOOD Act Cadenza Version B (B2含む)

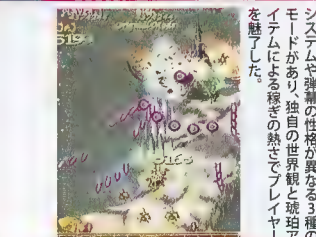
Ⓐエコールソフトウェア Ⓑ2007年3月 Ⓒ2D対戦格闘

アーケードゲームに定着したメルブラの続編。練り込まれたバランスが良。

06 KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"

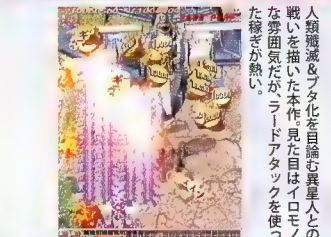
ⒶSNKプレイモア Ⓑ2007年7月 Ⓒ3D対戦格闘

『KOF』シリーズを3Dにした、家庭用で人気の作品がアーケードで登場。

07 虫姫さまふたり (ver1.5含む)

Ⓐケイブ Ⓑ2006年12月 Ⓒ縦スクロールシューティング

システムや弾幕の性格が異なる3種のモードがあり、独自の世界観と琥珀アイテムによる稼ぎの熱さでプレイヤーを魅了した。

08 むちむちポーク！

Ⓐケイブ Ⓑ2007年4月 Ⓒ元祖むっちり系シューティング

人類殲滅＆ブタ化を目論む異星人との戦いを描いた本作。見た目はイロモノな雰囲気だが、ラードアタックを使った稼ぎが熱い。

09 BASEBALL HEROES 2

ⒶKONAMI Ⓑ2006年10月 Ⓒスポーツゲーム

カードを使用する人気野球ゲームの第二弾。さまざまな面でパワーアップ。

10 NOVA うさぎのゲーム de 留学!?

ⒶKONAMI Ⓑ2006年10月 Ⓒエデュテイメントゲーム

語学スクール「NOVA」が協力。遊びながら英語が学べる。

11 脳開発研究所クルクルラボ

ⒶKONAMI Ⓑ2006年12月 Ⓒオンライン脳開発ゲーム

タッチペンを採用した脳開発ゲーム。アシスタントの「なずき」はファン多し。

12 クイズマジックアカデミー4

Ⓐ KONAMI
Ⓑ 2007年1月
Ⓒ 全国オンライン対戦クイズゲーム

新しい問題形式や、キャラをカスタマイズできる購買部が追加。

13 beatmania IIDX 14 GOLD

Ⓐ KONAMI
Ⓑ 2007年2月
Ⓒ DJシミュレーション

「GOLD」というテーマを、楽曲、ビジュアルともに高水準で昇華。ライブイベントと連動するなどの広がりも。

14 麻雀格闘倶楽部6

Ⓐ KONAMI
Ⓑ 2007年4月
Ⓒ オンライン対戦麻雀

人気対戦麻雀シリーズの6作目。新筐体になり、操作性が向上した。

15 pop'n music 15 ADVENTURE

Ⓐ KONAMI
Ⓑ 2007年4月
Ⓒ 音楽シミュレーション

段階的にある多様なイベントで、ゲーム性を充実させた新基板での意欲作。

16 GuitarFreaksV4 Rock×Rock

Ⓐ KONAMI
Ⓑ 2007年8月
Ⓒ ギターシミュレーション

副題の通り、ロック色の強い楽曲が増え、"称号"の増加や、各種要素が進化。

17 DrumManiaV4 Rock×Rock

Ⓐ KONAMI
Ⓑ 2007年8月
Ⓒ ドラムシミュレーション

随時多様な"大会"が開かれるモード「GRANDPRIX」が追加された。

18 サイレントヒル・アーケード

Ⓐ KONAMI
Ⓑ 2007年8月
Ⓒ ガンシューティングゲーム

サイレントヒルならではの世界観はアーケードでも変わらず。

19 DanceDanceRevolution SuperNOVA2

Ⓐ KONAMI
Ⓑ 2007年8月
Ⓒ ダンスシミュレーション

『SN』で復活を遂げたDDRの続編。ワークアウト機能など充実。

20 のーコネパズル たころん

Ⓐ コンパイルハート／AMI
Ⓑ 2007年2月
Ⓒ パズル

タコを回転移動させ、同色のタコを連鎖させて消していくパズルゲーム。

21 AFTER BURNER CLIMAX

Ⓐ セガ
Ⓑ 2006年10月
Ⓒ フライトシューティング

最近では珍しい稼働筐体で、往年の名作がパワーアップして帰ってきた!

22 Quest of D Ver.3.01 王国の守護者

Ⓐ セガ
Ⓑ 2006年11月
Ⓒ ネットワーク対応カードアクションRPG

トレカ+タッチパネル+ネット対応、アクションRPGの長寿作品が本作。

23 レッツ ゴー ジャングル!

Ⓐ セガ
Ⓑ 2006年12月
Ⓒ ガンシューティング

カップル同士だけでなく、友達同士でも楽しめる撃ちまくりのガンシューティング。

24 頭文字D ARCADE STAGE4

Ⓐ セガ
Ⓑ 2007年2月
Ⓒ レースゲーム

LINDBERGHを採用したことでグラフィックが向上し、さらに店舗間でのリアルタイム対戦が可能となった。

25 セガネットワーク対戦麻雀MJ3エボリューション

Ⓐ セガ
Ⓑ 2007年3月
Ⓒ ネットワーク対戦麻雀

『MJ3』がさまざまな新要素や新演出を得て、さらなる進化をとげた。

26 三国志大戦2 Ver.2.1 若き獅子の鼓動

Ⓐ セガ
Ⓑ 2007年1月
Ⓒ リアルタイムカード対戦

三国志後期の武将を中心に、武将カードが追加され、新システムも加わった。

27 OutRun2 SPECIAL TOURS SDX

Ⓐ セガ
Ⓑ 2007年2月
Ⓒ ドライブアトラクション

二人乗りという独特な筐体に加えて、衝突・ルート分岐で運転者が入れ替わるなどエンジョイ系重視のゲーム性。

28 2 SPICY

Ⓐ セガ
Ⓑ 2007年4月
Ⓒ 対戦ガンシューティング

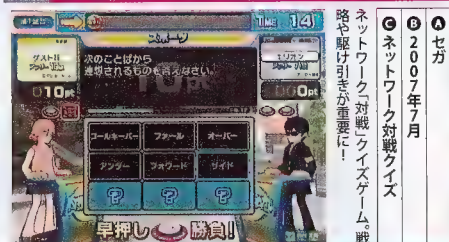
対戦型ガンシューティング。フットペダルを使い、遮へい物を使った1on1を楽しめる。一人用のシナリオも用意。

29 ダイナマイト刑事EX ~アジアンダイナマイト~

Ⓐ セガ
Ⓑ 2007年7月
Ⓒ 特定のユーザー向けアクション

9年ぶりに帰ってきた我らがブルーノ。新システムで面白さは三倍!?

30 ネットワーク対戦クイズ Answer×Answer

Ⓐセガ
Ⓑ2007年7月
Ⓒネットワーク対戦クイズ

ネットワーク「対戦」クイズゲーム。戦略や駆け引きが重要に！

31 ポカ☆スカ ゴースト！

Ⓐセガ
Ⓑ2007年7月
Ⓒアクション

魔法の杖の形をしたデバイスで画面をたたいて悪いゴーストを退治する。

32 リズム天国

Ⓐセガ
Ⓑ2007年9月
Ⓒノリ感♪ゲーム

家庭用から逆移植の作品。リズムに合わせてボタンをたたく簡単なルール。

33 BATTLE GEAR 4 Tuned

Ⓐタイトー
Ⓑ2006年11月
Ⓒレースゲーム

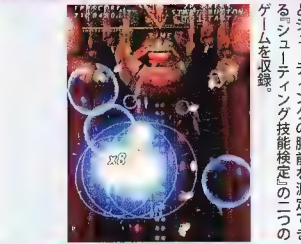
本作ではタイムアタックやレースといった従来のモードに加え、ドリフトモードを搭載。

34 AquarianAge Alternative

Ⓐタイトー
Ⓑ2007年3月
Ⓒオンライン対戦型カードゲーム

美少女TCGをアーケードへと持ってきた意欲作。アクション性が高い。

35 シューティングラブ。2007～EXZEAL&シューティング技能検定～

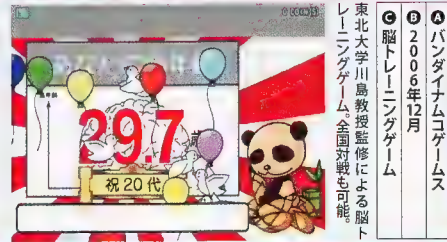
Ⓐトライアングルサービス
Ⓑ2007年8月
Ⓒシューティング

硬派なシューティング『EXZEAL』とシューティングの腕前を測定できる『シューティング技能検定』の二つのゲームを収録。

36 クイズ&バラエティ すくすく犬福2～もっとすくすく～

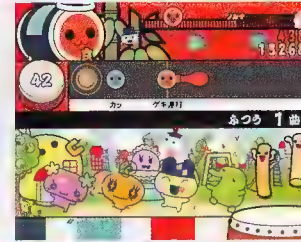
Ⓐハムスター／ビデオシステム
Ⓑ2007年3月
Ⓒクイズ&バラエティ

クイズに答えながら、不思議な生き物『犬福』を育てよう。

37 みんなで鍛える全脳トレーニング

Ⓐバンダイナムコゲームス
Ⓑ2006年12月
Ⓒ脳トレーニングゲーム

東北大学川島教授監修による脳トレーニングゲーム。全国対戦も可能。

38 太鼓の達人9

Ⓐバンダイナムコゲームス
Ⓑ2006年12月
Ⓒお祭りバラエティゲーム

年齢層を問わない難度設定やグラフィックは安定。話題の人気曲も収録。

39 マリオカート アーケードグランプリ2

Ⓐバンダイナムコゲームス
Ⓑ2007年3月
Ⓒレースゲーム

だれもがなじみやすいゲーム性はアーケードでも堅調。

40 湾岸MIDNIGHT MAXIMUM TUNE 3

Ⓐバンダイナムコゲームス
Ⓑ2007年7月
Ⓒドライブ

人気漫画を題材にしたレースゲームの続編。マイカーをドレスアップできる。

41 太鼓の達人10

Ⓐバンダイナムコゲームス
Ⓑ2007年7月
Ⓒお祭りバラエティゲーム

マニア向けの曲や人気のアニメ曲なども追加され、より親しみやすくなった。

42 機動戦士ガンダム 戦場の絆

Ⓐバンプレスト
Ⓑ2006年11月
Ⓒドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム

すべてのガンダムファンの夢だった、コックピット筐体をついに実現。

43 機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ～修羅の双星～

Ⓐバンプレスト
Ⓑ2006年12月
Ⓒガンシューティング

独特のコントローラーを操って、ザクIIで戦い抜くガンシューティング。

44 機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー

Ⓐバンプレスト
Ⓑ2007年3月
Ⓒ3Dタクティカルカードバトルゲーム

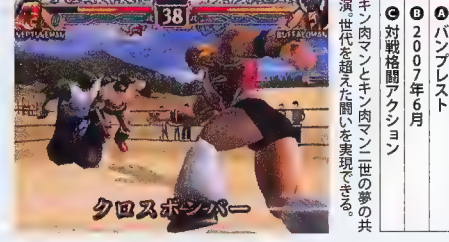
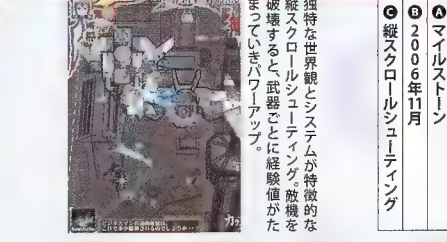
ネットワーク対戦に対応し、『0083』の世界を中心に新カードを多数追加。

45 キン肉マンマッスルグランプリ2

Ⓐバンプレスト
Ⓑ2007年6月
Ⓒ対戦格闘アクション

キン肉マンとキン肉マン二世の夢の共演。世代を超えた闘いを実現できる。

46 カラス

Ⓐマイルストーン
Ⓑ2006年11月
Ⓒ縦スクロールシューティング

独特な世界観とシステムが特徴的な縦スクロールシューティング。敵機を破壊すると、武器ごとに経験値がたまっていきパワーアップ。

47 雷電IV

ⒶMOSS
Ⓑ2007年6月
Ⓒシューティングゲーム

サラリーマンから根強く支持されている雷電シリーズの正統後継作。TypeX2の力を引き出した美麗なグラフィックで楽しめる。

男たちの、魂の輝きをみよ！

ついに稼動した新バージョン「両雄激突」。今回はその変更点の一部を紹介！ 新たな闘いに挑むため、変更点を確認し、最大限活用できるようにしておこう！

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー -両雄激突-
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：タクティカルカードバトルゲーム
■操作方法：フラットパネル+トラックボール+5ボタン
■稼働日：2007年10月24日(稼働中)
■使用基板：Chihiro

Text：age、C・LAN

新たな秘書は何と双子!? 連邦、ジオン双方に手を貸したアナハイムエレクトロニクスの制服を身につけているだけあり、秘書も双方に手を貸してくれるようである。

アクシア（ジオン）　アリシア（連邦）

新たな戦いの幕開け
変更点をチェックし、戦局を切り開け！

まず変更点の確認から。一部の仕様に関しては大幅な変更があるので要確認！

基本システムの変更点は？

●収録作品を追加（機動戦士ガンダム MS IGLOO、機動戦士ガンダム MS-X、などの未出作品）／ステージ数を追加／カードを多数追加／新規戦艦を追加

この中では、収録作が増えたことによりステージが増えたのが最も大きな変更点だろう。全国対戦に出撃する前に、一人用などでマップの特徴を覚えておきたい。

●特殊作戦のレギュレーションを追加／一部の旧レギュレーション内容を修正

新たな特殊作戦が追加され、よりバリエーションに富んだ戦闘が展開される。いままで注目されなかったカードが使われることになるかも。

●連勝数に応じて、アイテム争奪戦（通り名争奪戦）が発生

一定数連勝し続けると、対戦で争奪戦が発生。勝利すると新たな通り名を獲得できる。ここで得られる通り名は、当然ほかでは手に入らない。自分だけの称号を作りたいなら、気合を入れて闘いに挑もう！

●各ステージの特殊部隊の内容を修正

特殊部隊の内容が、今回追加されたカードにあわせて修正。新たな敵機が待ち受けるぞ。

●現在の階級以下で支給される戦艦をすべて使用可能・現在所有している戦艦を確認可能

これにより、艦長との相性を考えて戦艦を選ぶことができるようになったのがポイント。

●全国対戦以外のモードでも特殊作戦用ステージをプレイ可能／特殊作戦用ステージにも特殊部隊を追加

当然、特殊作戦専用ステージならではの通り名を新たに手に入れられるぞ。

●キャラクターのセリフを追加。（一時撤退時と完全撃破時でセリフ分岐）

原作を見たことある人なら、どこかで聞いたセリフが多数追加。思わずニヤリとする!?

●全キャラクターの現在の成長内容を確認可能／キャラクターの成長をコントロール可能／ICカードに登録できるキャラクター数が100人以上セーブ可能

これまでは、自分の好みの成長状態にキープするために、レベルアップ直前にメカを乗せ変えなくてはならないことも多かったが、今度は出撃準備画面で部隊の情報を確認するときに、キャラクターの成長をロックすることが可能。

これで心置きなくお気に入りのキャラクターを好きなメカに乗せて全国対戦に臨むことができるようになったぞ！

このように、対戦相手が表示されたときに「通り名争奪戦」と表示されるように。何連勝で手にはいり、いくつ種類があるかは不明だが、その通り名は強さの象徴にもなるだろう。

この画面でキャラクターを選択し、攻撃実行ボタンを押すことでキャラクターの成長をロックできる。どれかに特化させたい低コストのパイロットを使う場合は特にありがたいシステムだろう。

ずらりと並んだ戦艦の一覧。しかも、これ以上の戦艦が追加される上、この中から自由に選べるのだから言うこと無し！「アルビオン」はどうやれば手に入るのか？ 興味は尽きない。

戦闘に関する変更点

●覚醒パラメーターの仕様変更（覚醒値が高いほど、クリティカル攻撃時の攻撃力が上昇する）

以前伝えた通り、覚醒値が攻撃力に影響するように。しかし、覚醒値が低いかわりに各種能力の高いキャラも多い。クリティカルを意図的に狙うデッキかどうかでキャラクターをチョイスするのも悪くないだろう。

●一部のメカとキャラクター間における相性を修正

全体的に相性の良いメカが増えたようだ。少しでも原作で関わっていれば、相性○が付くように。わずかな強化だがありがたいだろう。

●一部のキャラ同士における相性を修正

これまでは出撃時にテンションが上下していた相手も、一部変更され、小隊の組み合わせを変更する必要があるかもしれない。

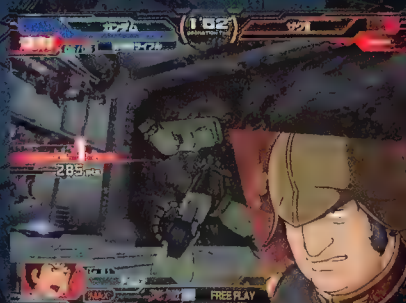
●各戦術のロックオン速度を調整

攻撃重視が速く、防御重視が遅くなった。これで、攻撃重視と機動重視の相性差縮まり、長射程の武器で攻撃したり、側面から先にロックオンを開始すれば、防御重視の攻撃重視にも攻撃重視で先にロックオンできる確率が上がったぞ。

●シールドを重装備時のペナルティーを強化

機動力が低下するようになり、相手が高機動のメカだと追うのがかなり厳しくなった。

●新規母艦の追加に伴い、母艦のパラメーターを全面的に調整

強くなったものもあれば、弱くなったものもる。攻撃エリアにも注目したい。

覚醒最高クラスのキャラと、最低クラスのキャラでは、それなりに攻撃力に差が付く。武器の攻撃力やマグネットコーティングなどの特殊能力、これらをよく考えた上でキャラクターとメカの組み合わせを決めよう。

たとえば、原作で【ジム・スナイパーII】に搭乗していた【ラリー・ラドリー】だが、同じ系列の【ジム・スナイパーII（ホワイトディンゴ隊仕様）】にも○が付くように。

覚醒値の高いパイロット

カードNo.	名前	覚醒値
CE-DO53	アムロ・レイ	22
CE-DO38	クリスチーナ・マッケンジー	20
CE-DO36	フォルド・ロムフェロー	19
CZ-DO81	ハマーン・カーン	25
CZ-DO64	マリオン・ウェルチ	22
CZ-DO12	シャリア・ブル	23

カードの内容を確認しよう

●クロニクル用陸戦型ザクII／スパイクシールドでタックル攻撃（強制回頭）可能。シールドが壊れると、ヒートホークを使用。

●ソーラ系兵器は艦長時のパラメーターを参照する／ソーラ・システム、ソーラ・システムII、ソーラ・レイ

●スパイク・シールド（ゲルググM用）／強制回頭時に機動力低下の効果を追加。

●ダブルロックオン／ロックオンの閾値が大幅に仕様変更。（1秒→0.3秒サイクルに変更）

●定置迎撃／効果発動が、一定時間停止し続けなくても停止した状態ならばすぐに効果が発動。

●衝撃波／実弾兵器以外でも効果発動。（格闘兵器・ビーム兵器を追加）、機動重視で三すくみに勝利した場合も効果発動。

●スレッガー・ロウ（Ver.1）、ガルマ・ザビ（Ver.1）／起死回生発動後、テンションが強気にダウンする。

●マット・ヒーリィ／武器破壊を行なうと、味方全員のテンションがアップ。

●ザクI（ゲラート・シュマイザー専用機）／「スモーク・ディスチャージャー」の効果を追加・「音紋索敵装置」は、初交戦以降も敵座標を表示

●ユウ・カジマ、ニムバス・シュターゼン／「対抗心」の能力を追加

●マスター・P・レイヤー／華麗なるチームプレイの発動トリガーを「テンションMAX時に……」から「自機のHPが半分以下の時に…」に変更、「防御陣形」を追加

●強化型ビーム・ライフル／片手持ち・両手持ち、どちらでも可能に変更。

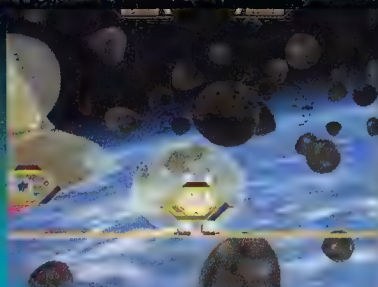
●ザメル／地上の地形適性を◎に変更。

●ほぼすべてのミサイル系攻撃エリア／横長長方形から正方形タイプに変更。（※戦艦含む）

●テネス・A・ユング／ダブルロックオンの効果を追加。

注目!! これまでと同じカードが出たからといってそのまま放置するのは良くないぞ。このように、新たな能力が追加されていることもあるので、しっかり確認しよう!

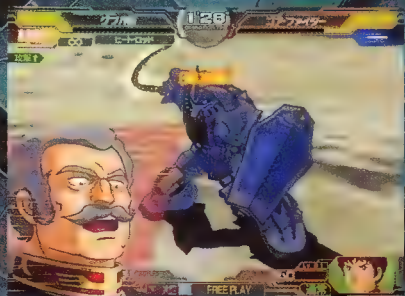
変更点はまだまだある!?

今回紹介した変更点は全体の一部。これ以上にまだまだ多くの変更点が存在するぞ。もちろん、有効なものは確認次第随時報告するが、何より自分でいろいろ試してみてほしい。いままで好きだったけど使いにくかったメカや、コストが高過ぎて扱いにくかったメカ、逆にコストの割に強かったメカなど、いろいろ試せば発見もあるはずだ。

上記のように、母艦にも変更が加えられている。これは機銃の攻撃範囲だが……!?

これまでの先入観にとらわれず、いろいろなメカ、武器を試してみるといいだろう。

『両雄激突』カードカタログ VOL1/3

「両雄激突」の完全新規カードの中から、約3分の1にあたる47枚を公開。使いでのある強力カードも多数！

新バージョンでは『ハーモニー・オブ・ガンダム』、『MS-X』、『MS IGLOO』、『ZZガンダム』などのカードも追加！ これによって戦略の幅が広がることは間違いない！ 目玉となる完全新規カード、前バージョンからの継続排出カード以外は、右のカテゴリに分けられる。

同じ[illegible]でも、より[illegible]されている能力や効果もある。いろいろなカードを[illegible]して、実戦投入していこう。

イラスト変更カード

継続排出カードの多くはこれに該当する。イラストが描き直され、見慣れたカードも非常に新鮮な印象。『0083』の新カードは一部を除いて従来のイラストだ。

再排出カード

『0083』までに排出停止となったカードも、一部が復活！ イラストや能力が変更されたものもある。入手が難しかった強力なレアカードも含まれているぞ！

レジェンドカード

ついにRを超えるレアリティ、レジェンドが登場！ 今回のレジェンドは2枚で、いずれも大河原邦男氏のイラストが映える特別版だ。この2枚には同名のR版カードが存在。能力は同じなので入手難度の点では安心？

【ガンダム（アムロ・レイ専用機）】

LEはカードレイアウトそのものが違う！ ゲーム中の仕様はME-D062と同じだ。

【シャア専用ザクII（シュツルム・ファウスト装備仕様）】

シュツルム・ファウスト（[illegible]）と、制圧頭機能を持つ格闘攻撃が可能。

地球連邦軍

地球連邦軍は、新たなエースになりうるキャラと、0083から新らしく登場したキャラが目白押し。メカも扱いやすいものが多いので、逆に選択に迷うかも！？

CE-D053 アムロ・レイ

特殊能力
■対抗心／交戦した敵軍ユニットの残りHPが自機の割合より多い場合、命中・回避・クリティカル率がアップする■死線を越えて／ HPが1/3以下の場合、テンションが徐々にアップする

以前排出停止となった「対抗心」を持つ【アムロ・レイ】がこのバージョンで復活！ 能力値も以前に比べ若干強化され、使い勝手が増した。もう一つの特殊能力「死地を越えて」も健在なので、【教育型コンピューター】や【[illegible]】のカスタムカードと相性が良く、追い込まれてからが粘り強い。

CE-D058 テネス・A・ユング

特殊能力
■エースの証明／テンションMAXを繰り返すほど、攻撃力がアップする■ダブルロックオン／敵軍ユニットをロックオンし続けているほど、命中率がアップする

地球連邦軍で撃墜数ナンバー1のスコアを持つ男が、新たに「ダブルロックオン」の特殊能力を引っさげて帰還。専用機が追加され、「ダブルロックオン」も強化されているので、アムロと並ぶエースパイロットになるのも不可能ではない！ 回避の高さを活かせるカスタムカードを使いたい。

CE-D060 バレスト・ロジータ

特殊能力
■一斉蜂起／予備戦力ゲージが無い状態で自機が撃墜されると、味方ユニットに援護射撃が行なわれる■母艦以外のメカに単独搭乗不可

第08MS小隊に登場したゲリラの頭目で、排出停止カードの【キキ・ロジータ】の父親。特殊能力は狙って発動させるのはどうしてもリスキーになってくる。その特性をいかし、撃墜されやすいコストの低いユニットのサブパイロットとして使い、特殊能力はあくまで保険として考えて使うと良いだろう。

CE-D062 ボルク・クライ

特殊能力
■撹乱戦法／敵の隊長機を撃破すると全ての味方のテンションがアップし、全ての敵ユニットのテンションがダウンする

【ピクシー】のパイロットだけあり、地球連邦軍には数少ない格闘に秀でたパイロット。コストも低めで使い勝手がよい。愛機である【ピクシー】や、【ガンダム試作1号機】のような格闘の威力が高く、コストが抑えやすいメカと使おう。特殊能力は狙いすぎると危険。オマケ程度と考えても良い。

CE-D065 コウ・ウラキ

特殊能力
■つば迫り合い／機動重視状態で、格闘攻撃を受ける直前に攻撃実行ボタンを押すと無効化する（※テンションが通常以上で、お互いが剣・斧系使用時のみ）■駆け抜ける嵐／自機のHPが減少するほど、移動速度が上昇する

3枚目の【コウ・ウラキ】は、なんと「つば迫り合い」を特殊能力として所持。格闘戦で頼りになる。必ず「つば迫り合い」の発動するメカに乗せよう。「駆け抜ける嵐」は、当然HPの多いメカほど効果を発揮しやすい。[illegible]わせれば、最大限に活用できる。【対抗心】との併用も[illegible]。

CE-D069 チャップ・アデル

特殊能力
■百戦錬磨の戦法（防御）／敵軍よりも自軍の勢力ゲージが少なくなるほど、防御重視時のロックオン速度がアップする

特殊能力はある程度味方が追い込まれないと発動しないものの、防御重視のロックオン速度が早くなるので、【狙撃用ライフル】、【ジム・ライフル】、【ロング・ライフル（ジム改用）】との相性は上々。[illegible]特殊能力を活かせるようにしたい。

CE-D070 チャック・キース

特殊能力
■ダブルロックオン／敵軍ユニットをロックオンし続けているほど、命中率がアップする■実戦の恐怖／敵を攻撃エリアに捉えると、テンションが徐々にアップする。但し、自機が敵の攻撃エリアに捉えられると徐々にダウンする

新しくなった【キース】は、「ダブルロックオン」を身につけ、コストが上昇した分能力値もわずかずつ上昇した。その代わり、「実戦の恐怖」は少々扱いにくい。遠距離戦を主体にすると良い。特殊能力が自分のデッキに合っている方を使えばよいだろう。

GCB作戦書 筆者（age）のたわごと：これらのキャラのほかにも、『GUNDAM THE RIDE』に出ていたあのキャラや、『ガンダム戦記』に出ていたあのキャラも登場するぞ！ え？ ageが紹介するということは、女性キャラってことかって？ いや、そんなことないですよ。ホントホント。まあ、自分はどっちかはきっと使いますよ！ だから対戦で使ってるの見かけたら手加減してください。（笑）

CE-D071 モーラ・バシット

特殊能力 ■緊急修理／母艦搭乗時に、敵軍よりも自軍の勢力ゲージが少なくなるほど、味方の再出撃までの時間が減少する

特殊能力は母艦搭乗時限定なので、必ず艦長として使いたい。その特殊能力は、不利なときに発動する能力ではあるものの、人数差で不利な状況になるのを防止しやすく、使い勝手は良い。高コストメカでの編成、低コストメカによるユニット数の多い編成、どちらでも頻繁にお世話になるだろう。

CE-D075 ルセット・オデビー

特殊能力 ■最後の希望／敵軍よりも自軍の勢力ゲージが少なくなるほど、母艦の武器修理・補給速度・HP回復速度がアップする■想い託して／自身が撃墜されると、味方隊長機のテンションがアップする

特殊能力「最後の希望」は、逆転を狙う上で非常に優秀な能力。艦長として使うと補給速度に補正も付くので、射撃武器を中心としたデッキでは非常に頼りになる。「想いを託して」を少しでも活用したいなら、母艦に乗せるより、あえてパイロットとして使うのもアリ。

CE-D078 バスク・オム

特殊能力 ■構わん、撃て！／味方ユニットが撃破されるたびに、使用可能になるまで一定時間が必要な武器やメカの待ち時間を短縮する

特殊能力を考えれば、当然【ソーラ・システムII】と一緒に使いたい。ただし、無理に味方を落とさせると、結局逆転できなくなってしまう。可能な限り敵の勢力ゲージを減らす努力をしたい。カスタム【ラストシューティング】を仕込んだユニットを僚機として使ってみると良いかも。

ME-D062 ガンダム（アムロ・レイ専用機）

機動	ビーム・サーベル
攻撃	頭部バルカン砲
防御	頭部バルカン砲
特殊能力	■大気圏突入機能■脱出機能■武装破棄（※攻撃実行ボタンを押し続けると、格闘専用兵器以外を破棄）■[機動重視]手持ち武器を未装備、もしくは武装を破棄した場合両手持ちモードに変化

ガンダムがアムロ専用機としてリニューアル！基本能力、コストともに優秀で使いやすいメカ。

ME-D066 ジム・スナイパーカスタム（テネス・A・ユング専用機）

機動	ボックスタイプ・ビーム・サーベル・ユニット
攻撃	ハンド・ビーム・ショット
防御	ハンド・ビーム・ショット
特殊能力	■ロングレンジスコープ■[攻撃重視／防御重視]シールドをダメージ貫通

ジム・スナイパーカスタムが強化されたメカで、基本能力値が高い。固定武装などは同じだ。

ME-D068 ヘビーガンダム

機動	ビーム・サーベル
攻撃	ビーム・キャノン
防御	ビーム・キャノン
特殊能力	■[攻撃重視／防御重視]シールドをダメージ貫通

ヘビーというわりには機動が16とが高め。コストも190とそれほど高くなく、使い勝手が良い。

ME-D069 バストライナー

機動	－
攻撃	メガ粒子砲
防御	－
特殊能力	■脱出機能■強制分離（※攻撃実行ボタンを押し続けると効果発動）■[攻撃重視]チャージ時間に比例して攻撃力上昇、シールドをダメージ貫通■固定シールド搭載（※脱出後）■[防御重視]遮蔽物越しに攻撃可能（※脱出後）

移動砲台といった感じのメカ。攻撃重視の射程は長い。脱出後はミサイルを装備したFAガンダムに。

ME-D074 ジム・コマンド（モルモット隊仕様）

機動	ビーム・サーベル
攻撃	頭部バルカン砲
防御	頭部バルカン砲
特殊能力	－

ユウ・カジマ率いるモルモット隊の専用メカ。基本的な能力はジム・コマンドよりわずかに上だ。

ME-D080 アクア・ジム（ハンド・アンカー仕様）

機動	ハンド・アンカー
攻撃	肩部ミサイルランチャー
防御	背部ミサイルランチャー
特殊能力	■水陸両用MS■[固定装備]水中の敵に対して攻撃力上昇■[機動重視]敵を自機方向に強制牽引（※一定時間後に効果消滅）

新しいアクア・ジムは、ハンドアンカーによる牽引が最大の特徴。防御の硬い相手を引き寄せよう。

ME-D081 ジム・コマンド（不死身の第4小隊仕様）

機動	ビーム・サーベル
攻撃	頭部バルカン砲
防御	頭部バルカン砲
特殊能力	－

こちらはバニング率いる不死身の第4小隊専用機。彼らを使うときはこちらを使うと良いだろう。

ME-D087 ガンダム試作3号機

機動	大型ビーム・サーベル
攻撃	メガ・ビーム砲
防御	フォールディング・バズーカ×2
特殊能力	■ワイドレンジスコープ■脱出機能■ビーム・バリア■高速移動■[攻撃重視]シールドをダメージ貫通、攻撃実行ボタンを押し続けるとマイクロ・ミサイル・コンテナに切替可能■[マイクロ・ミサイル・コンテナ]遮蔽物越しに攻撃可能■防御重視時に再度、防御重視ボタンで爆導索設置開始■固定シールド搭載（※脱出後）■エネルギーパック付属（※脱出後）

全ユニット中最高コストの怪物メカ。当然、脱出後は【ガンダム試作3号機ステイメン】になる。

WE-D035 ビーム・スプレーガン

攻撃	3/15	防御	2/15
特性	■シールドをダメージ貫通		

コストが低めで威力もそこそこ。消費出力が低いので弾数が多く、使い勝手はなかなかだ。

WE-D036 マシンガン

攻撃	5/25	防御	5/25
特殊能力	■サプレッサー（※ロックオンカーソルが伸びる際に警告音が鳴らない）		

サプレッサーが付いているのでロックオンの音が出ないのが特徴。弾は多いが威力が低めだ。

WE-D040 ロング・ビーム・ライフル

攻撃	2/6	防御	1/6
特殊能力	■シールドをダメージ貫通■エネルギーパック対応■ビーム・ジュッテ（※つば迫り合い可能、一回のみ）		

射程が長く、横幅が狭い長方形の攻撃範囲を持つ。エネルギーパックを持つカードを併用したい。

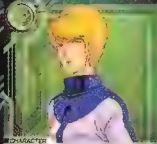
GCB作戦書 メカ補足：今回、一部のコストの高いメカは固定武装の威力が以前に比べ高くなっているようだ。高コストのメカは、新メカに限らず、これまで攻撃力が不足していたように感じたメカも試しに使ってみると良いだろう。もしかしたら思わぬ発見があるかもしれないぞ。使いこなせばきっとコストに見合った活躍をしてくれるだろう。

ジオン公国軍

ジオンの新カードは、低～高までの広いコスト域をカバーするキャラクターカードが続々追加。非常に実戦的なメカニック、ウェポンも少なからずあるのだ。

CZ-D055 ランバ・ラル

特殊能力 ■青い巨星／再出撃する度に自身の攻撃力がアップする。その際、全ての味方ユニットのテンションがアップする■ゲリラ屋戦法／砂漠・森林にいる間、テンションが徐々にアップする

コストが下がって使いやすくなった新生【ラル】は、再出撃を前提とした能力を持つ。適正機の【グフ(ランバ・ラル専用機)】で自ら前線に立ち、敵戦線をかき乱していきたい。艦長補正も命中、クリティカル、テンションが各↑↑と、なかなか優秀だ。

CZ-D056 クラウレ・ハモン

特殊能力 ■激闘は憎しみ深く／味方隊長機が撃墜されている間、自機を含む味方全員に援護射撃が行なわれる(※自身が隊長機の場合は無効)

旧【ハモン】とは逆に、隊長機不在のときに援護射撃を放つ。艦長補正は命中↑、テンション↑、補給&回復↑。【ドレン】や【コッセル】に比べると見劣りするが、テンションに左右されない[illegible]能力を考えれば十分強力。新規カードの[illegible]にオススメ！

CZ-D061 シン・マツナガ

特殊能力 ■白狼の護衛／"白い"メカに搭乗して、隊長機と一緒に同じ敵を攻撃すると、自機と隊長機のテンションがアップする■男の絆／隊長機と一緒に同じ敵を攻撃すると命中率がアップする

一見するとイラストが変更された継続排出カードと勘違いしそうになるが、れっきとした新カード。コストは据え置きでパラメータがアップした上に、「[illegible]」と同じ能力まで獲得。固定ファン層は少なからずいたが、今後はさらなる活躍が期待できそう。

CZ-D064 マリオン・ウェルチ

特殊能力 ■EXAM:憑依する恐怖／自身が撃破されると一定時間の間、敵味方を問わずEXAM搭載機の効果が発動する

特殊能力は相手も対象になるのが難点で、【イフリート改】、【BD2号機】などで固めた編成向き。能力名に「EXAM」という言葉が入っているが、自身が【EXAMシステム】を持つわけではないので混同に注意。NT属性なので、サイコミュ機での運用も考えられる。

CZ-D065 ソフィ・フラン

特殊能力 ■黒帯の一撃／防御重視の敵に機動重視の攻撃を行った時、相手を強制回頭させて一定距離弾き飛ばす。但し、敵母艦には無効

フェンリル隊に所属する、【ドム・フュンフ】の正規パイロット。特殊能力、パラメータともに格闘戦向きの能力だが、射撃も育成して文武両道を志すといい。【ドム・フュンフ】は宇宙と地上がともに適正◎という稀有な機体。だが、EXカードなので、入手は難しい？

CZ-D068 オリヴァー・マイ

特殊能力 ■戦況分析／自機が停止中、味方隊長機の命中率がアップする(※自身が隊長機の場合は無効)■技術評価試験／最後まで自機が生き残っている場合、味方の獲得できる経験値がアップする

『MS IGLOO』の主人公で、【観測機】などに適正がある。「戦況分析」は母艦に乗せても効果があるため、艦長としての起用がベスト。艦長補正は命中、回避、補給・回復が各↑と、このコスト域では優秀。さらに育成にも使えるので、活躍の場は多そうだ。

CZ-D070 マルティン・プロノホウ

特殊能力 ■緊急修理／母艦搭乗時に、敵軍よりも自軍の勢力ゲージが少なくなるほど、味方の再出撃までの時間が減少する

能力的には連邦の【モーラ・バシット】と対を成すキャラクターで、新母艦のヨーツンヘイムに適正◎。「緊急修理」は劣勢時に[illegible]、[illegible]の粘りに一役買ってくれる。艦長補正は回避↑↑↑、テンション&[illegible]↑。編成は命中率を重視しよう。

CZ-D075 アナベル・ガトー

特殊能力 ■つば迫り合い／機動重視状態で、格闘攻撃を受ける直前に攻撃実行ボタンを押すと無効化する(※テンションが通常以上で、お互いが剣・斧系使用時のみ)■ジオンの残光／HPが減少するほどロックオン速度が上昇する

すべて20以上という高水準のパラメータに加えて、格闘戦への耐性を生む【つば迫り合い】持ち。「ジオンの残光」は瀕死になるほど先手を取りやすくなる強力な能力。コストは高いが、相応以上の力を持った1枚。各種EXAMや【アイナの懐中時計】と組み合わせよう。

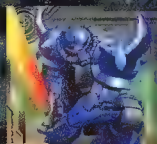
CZ-D077 ケリィ・レズナー

特殊能力 ■加速する戦意／同じ敵軍ユニットを攻撃するごとに攻撃力がアップする。但し、他のユニットを攻撃すると元の状態に戻る■ガンダムを出せ！／ガンダム系ユニットを攻撃するたびにテンションがアップする

新【ケリィ】の能力は「加速する戦意」、そして幅広い対象を取る「ガンダムを出せ！」。いずれも発動の機会が多く、旧【コウ・ウラキ(R)】に近いスペックを誇る優秀なパイロットだ。単騎～2機編成の連邦軍との戦いでは、獅子奮迅の活躍を見せてくれるだろう。

CZ-D081 ハマーン・カーン

特殊能力 ■悪意の波動／交戦した敵軍パイロットのテンションをダウンし、自身のテンションがアップする■愛憎の果てに／敵軍ユニットをロックオンした状態で、敵の攻撃後に反撃を行なうと攻撃力がアップする

"氷の少女"ことハマーン様がついにカード化！「悪意の波動」によるテンション操作と、高い覚醒値の相乗効果でクリティカル発生率&攻撃力が高い。無駄が無い特殊能力と高パラメータを併せ持っている。艦長補正は命中&テンション↑↑、クリティカル↑↑↑。

MZ-D062 グフ(ランバ・ラル専用機)

機動	ヒート・ロッド
攻撃	フィンガー・バルカン
防御	フィンガー・バルカン
特殊能力	■アンブッシュ(※攻撃実行ボタンを押し続けると、自機の姿が消滅)■神出鬼没(※自軍側の任意の場所から出撃)■[機動重視]機動力低下■『ビーム兵器』装着不可

奇襲に向いた強力な能力を持つ。ラル専用のみ、フィンガー・バルカンを15発撃てるぞ(旧版含む)。

MZ-D064 一般作業用ザク

機動	格闘
攻撃	―
防御	―
特殊能力	■バリケード所有(※攻撃エリア遮蔽効果、接触した敵は機動力低下)

ジオン初のバリケード保有機体。遮蔽越えユニットと組み合わせるなどして、有効活用していこう。

MZ-D065 ジュアッグ

機動	―
攻撃	腕部3連装ロケット・ランチャー
防御	腕部3連装ロケット・ランチャー
特殊能力	■水陸両用MS■[固定装備]水中の敵に対し攻撃力上昇

集弾数の多い固定武装は頼もしいダメージ源。機動攻撃を使えないので、補給戦はしっかり確保しよう。

GCB作戦書 ウェポン総弾数:今回紹介したウェポンカードの総弾数は、消費出力をギリギリで満たすメカニックに乗せた場合のもの。継続排出カード:継続排出カードにも、パラメータなどが変化したものがあるので探してみよう。また、【サウス・バニング(R)】の「歴戦の猛者」には"味方全員の"という表記が加わり、【シーマ・ガラハウ(R)】とは対象が異なることが明記されている。

MZ-D066 アッグガイ

機動	ヒート・ロッド
攻撃	頭部バルカン砲
防御	頭部バルカン砲
特殊能力	■水陸両用MS■[固定装備]水中の敵に対し攻撃力上昇■[機動重視]機動力低下

ヒート・ロッドがセールスポイント。機動低下を奪えるだけでなく、[アッグガイ]と同じ扇状の攻撃範囲を持つ。

MZ-D067 アッグ

機動	大型ドリル
攻撃	レーザー・トーチ
防御	レーザー・トーチ
特殊能力	■アンブッシュ(※攻撃実行ボタンを押し続けると、自機の姿が消滅)■水陸両用MS■[攻撃重視/防御重視]シールドをダメージ貫通

レーザー・トーチは長射程だが威力は低め。「アンブッシュ」をうまく活用し、相手を射線に捉えよう。

MZ-D070 スキウレ

機動	—
攻撃	メガ粒子砲
防御	—
特殊能力	■脱出機能■強制分離(※攻撃実行ボタンを押し続けると効果発動)■[攻撃重視]チャージ時間に比例して攻撃力上昇、シールドをダメージ貫通■固定シールド搭載(※脱出後)■[攻撃重視/防御重視]遮蔽物越しに攻撃可能(※脱出後)■『ビーム兵器』装着不可

脱出前の武装は3発のメガ粒子砲のみ。装備したウェポンカードは、脱出後の[ザクII]用となる。

MZ-D073 陸戦型ザクII(闇夜のフェンリル隊仕様)

機動	格闘
攻撃	—
防御	—
特殊能力	■スモーク・グレネイド■固定シールド搭載■[機動重視]強制回頭(※命中毎に耐久力が減少)、固定シールドが破壊された時はヒート・ホークを使用■防御重視時に再度、防御重視ボタンで煙幕散布■『ビーム兵器』装着不可

煙幕散布機能に加えて、殴れる固定盾を持つ多機能なMS。[シャルロッテ]はこれに乗せよう。

MZ-D076 ザクI・スナイパータイプ

機動	ヒート・ホーク
攻撃	頭部バルカン砲
防御	頭部バルカン砲
特殊能力	■定置迎撃■チャージ式スナイプセンサー

二つの能力に頭部バルカンつき、出力も高いと大盤振る舞い。しかしあくまで[ザクI]なので過信は禁物。

MZ-D082 観測機

機動	観測(測距)
攻撃	援護射撃
防御	—
特殊能力	■[機動重視]攻撃を行った敵へのロックオン速度上昇(※一定時間後に効果消滅)■[攻撃重視]シールドをダメージを貫通、遮蔽物越しに攻撃可能

観測(測距)はカメラ・ガンと同等の射界を持つ。これを駆使すればリンクロックを狙いやすくなる。

MZ-D090 ノイエ・ジール

機動	大型ビーム・サーベル
攻撃	メガ・カノン砲、有線式メガ粒子砲
防御	ミサイル・ランチャー
特殊能力	■ビーム・バリア■高速移動■[有線式メガ粒子砲]シールドをダメージ貫通、敵ユニットを自動追尾■[機動重視]攻撃実行ボタンを押し続けると有線クローアームに切替可能■[有線クローアーム]敵ユニットを自動追尾

メガ・カノン砲は手元が空くので注意。有線式の武装二種は、サイコミュ兵器と似ているが、有効射程範囲は違う。

WZ-D034 マゼラ・トップ砲(増加マガジン仕様)

攻撃	2/10	防御	1/10
特性	■両手持ち専用兵器■遮蔽物越しに攻撃可能		

コストは5アップしたが、総弾数が10発に増加し、継戦能力が高くなっている。接近されるとピンチに陥りやすいので、僚機でうまくフォローしていこう。

WZ-D036 スタン・グレネード

攻撃	1/1	防御	1/1
特殊能力	■遮蔽物越しに攻撃可能■攻撃が命中した敵を機動力低下		

戦術に関係なくヒット時に必ず機動低下を奪える。ただし、ダメージは非常に低く、一発しか撃てない。装備する際はほかにも射撃武器を用意しておきたい。

WZ-D037 ビーム・スナイパー・ライフル

攻撃	1/5	防御	1/5
特殊能力	■両手持ち専用兵器■シールドをダメージ貫通		

ジオンには少ないロングレンジ系の新ウェポン。命中率が高く、攻撃重視時と防御重視時で集弾数が変わらないのが利点。威力は若干物足りない感がある。

カスタムカード

新たに追加されたカスタムカードは、限定された条件を満たす必要があるかわりに非常に強力な効果が発動するものと、一部のMSやパイロットが持つ能力を付加するものが比較的目立つ。そんな中から、今回は3枚を紹介!

CU-D049 サプレッサー

特殊能力: ■敵を攻撃エリアに捉えた時に"敵への警告音消滅"■姿が消滅している状態で敵を攻撃エリアに捉えると"消滅状態を継続"

これを使えば「ピピピ……」という警告音が消失する。しかし、ロックオンカーソルそのものは見えてしまうので、視認困難な森林マップや煙幕散布、[アッグ]などが持つ「アンブッシュ」と併用して奇襲効果を高めよう。コストも10と極めて低いので、400未満に抑えたい場合の調整用にも使える。

CU-D052 リモコン爆弾

特殊能力: ■移動時に"爆弾を設置"■爆弾をマップ上に設置後"爆弾を起爆"

設置および起爆の方法は機雷散布などと同様で、防御重視時に再度防御重視ボタンを押すことで発動させられる。起爆時は設置点に爆風が上がり、範囲内のユニットに約100ダメージを与える。浮遊機雷と違って味方機も巻き込まれてしまうので、状況を把握しながら注意深く運用していきたい。

CU-D053 カメラ破壊

特殊能力: ■戦術の3すくみが優位な状態で攻撃を行なうと敵が選択していた攻撃エリア消滅"(※一定時間後、効果消滅。母艦や3すくみの影響を受けないユニットには無効

3すくみに勝利すると、相手はその戦術による攻撃を15カウントの間使用できなくなる。ただし、攻撃エリアが消滅した戦術への切り替え自体は可能。たとえば機動低下を奪ったあとは、そのユニットから格闘攻撃を受ける心配はしばらくないが、機動ダッシュや回避受けまで封じることはできない。

GCB作戦書 [ノイエ・ジール]の有線式武装:[ノイエ・ジール]の有線式メガ粒子砲と有線クローアームは、回転するサークルが相手ユニットを自動ロックする。密着されるとロックが外れてしまうが、サークル数はパイロット適正が影響。適正A/2、適正B/1、適正C～E/0となっている。もともと超高コスト機なので、あまりケチらず適正Aのパイロットを載せよう。

燃える掲示板に油を注ぐスペシャル!!

ダイナマイト刑事（DEKA）EX ~アジアンダイナマイト~

ヒートアップした闘いはついにウルフ＝ホンゴウの攻略に突入。そして謎に包まれたイラストの配置図も続々入手。コスプレ物語や危ないコラムと今回もネタ満載で行ってみよう！

ダイナマイト刑事EX ～アジアンダイナマイト～

■メーカー	：セガ
■ジャンル	：と、特別に攻略してあげてるだけなんだからねっ！　アクション
■操作方法	：8方向レバー＋３ボタン
■発売日	：2007年7月30日（稼働中）
■使用基板	：NAOMI™

Text：MVP

目からビームッ♡

ウルフ＝ホンゴウを天に召す！！

グラサンかけて見るからに凶悪な空気を漂わせているウルフ＝ホンゴウ。手強いぞ？

キョウゲキマンキーを苦戦の末に倒したブルーノ様（俺のこと♪）の前に続けて立ちはだかるのが、俗に言うラスボスと呼ばれるこのウルフ＝ホンゴウだ！　グラサンかけて刀を振り回す……さらには目からビームとかほんと勘弁してください。銃刀法違反で逮捕しないとブルーノ様の心は穏やかにならないわけです。

ウルフ＝ホンゴウはダウンを奪ったときに出す起き上がり蹴りと、遠距離にいるときに撃つ目からビームが厄介です、ええ。ビームを誘ってダッシュから攻撃しましょう。ちなみにマシンガンで攻撃すると遠距離から安全に攻撃できます。ジハードなら弾倉を二つ程度持ってくれば、遠間から撃つだけでオールOK♪

ジハードならマシンガンで軽く倒せるんです。無駄撃ちしないように注意しましょう。

苛烈なイラスト奪還作戦、いまだ継続中！！見落としたらデコピン100発！

すべてのエリアに隠されているイラストですが、隠された位置を正確に探して攻撃をしないと出現しないので奪還作戦は難航しているかも？　というわけで前号に引き続いてドドーンとイラストを紹介しちゃいます。イラストを回収すると体力が回復するんで（山羊か？）集めていくと過酷な闘いもかなり楽になります。レッツ探索です。

ミッション1

1-3 回転レストラン

2-1 東南アジア入り口

2-2 東南アジア遺跡

ミッション2

1-3 足場角

1-4 足場テラス

2-1 中華街入り口

2-2 茶屋

ミッション3

1-3 通路角

1-4 発電所

2-1 日本町入口

2-2 お風呂

VS. 鳳凰飛天脚

チェ・リムの鳳凰飛天脚は、2段目の発生前なら弱背水の陣に移行できるため、暗転を見てから反撃するのが難しい。確実な反撃ではないが、暗転を見てから発生の早いサイドステップ攻撃を出すと、チェ・リム側は対応しにくいので覚えておこう。

一方、キムの鳳凰飛天脚は当たったときのみ必殺技でキャンセルできる。暗転確認後にサイドステップ攻撃を出せば、確実に反撃できるぞ。

背水の陣中はガードできないため、サイドステップ攻撃がヒットしやすい。

チェ・リムが[illegible]脚を出してこないかぎり、すヒットさせられる[illegible]

VS. フェニックスファングアロー

無敵技ではないが、ジャンプ弱K→フェニックスファングアローはガードする機会が多いので、反撃方法を覚えるとアテナ戦が楽になる。

ステージ中央でガードしたら、1段目をガード直後にガードキャンセル後転しよう。アテナの着地に合わせてジャンプ攻撃～連続技を決められるぞ。壁際でガードしたときは1段目にガードキャンセル前転を使い、背後からジャンプ攻撃を決めよう。

フェニックスファングアローには、1段目にガードキャンセル後転した後……

アテナの着地に合わせてジャンプ攻撃から連続技が決まる。見逃す手は無いぞ。

VS. ハイアングルゲイザー

パワーゲージ消費量は1本ながら、攻撃発生後まで無敵時間が続くテリーのハイアングルゲイザー。締めのパワーゲイザー部分までガードしてしまうと反撃が難しくなるので、タックル部分をガードした後、無敵時間のある前転を使ってパワーゲイザー部分を避けよう。パワーゲイザー部分の硬直時間はかなり長いため、避けることさえ成功すれば、余裕を持って反撃を決められるぞ。

VS. バンカーバスター

マキシマのバンカーバスターは、そのまま攻撃を出す行動に加え、地上で停止、ジャンプしつつ停止と2種類のフェイントがあるので厄介。オススメは暗転を確認してからの後転で、フェイントを使われても攻められず、攻撃を出されてもガードが間に合うのだ。[illegible]で反撃できるが、マキシマはしゃがみ状態なので注意。専用の連続技を用意しておこう。

フェイントにリスクを与えたければ、暗転終了後に発生の早い技を出せばOK。

ただしフェイントではなくそのまま攻撃を出されるとくらってしまうので注意。

派生技を使った二重キャンセル

下表にある「必殺技～派生技」や「必殺技Ⓒ必殺技」は、2発目の派生技や必殺技の出始め（1～3フレーム目）を超必殺技でキャンセルできる。余分なパワーゲージを使わず、必殺技から超必殺技を繰り出せるのだ。

この二重キャンセルが可能なタイミングは3フレームあるので、慣れれば比較的簡単に出せるはず。ただし、1～2フレーム目は必殺技のスーパーキャンセルを受け付けているので、「出したい超必殺技＋1本以上のパワーゲージがある状態」で1～2フレーム目に超必殺技を入力すると、スーパーキャンセルが優先されるので注意。

逆に、「出したい超必殺技の分しかパワーゲージが無い状態」なら、1～3フレーム目のどこで入力しても二重キャンセルになる。その状況のみで狙っていく方が確実だ。

必殺技（派生技）と超必殺技のレバーを複合入力し、ボタンをずらし押しするのが一般的な入力方法。

二重キャンセルが可能な技

キャラクター	技	キャラクター	技
マキシマ	モンゴリアン～トランプル	レオナ	強グランドセイバー～グライディングバスター
K'	セカンドシェル～ミニッツスパイク	デューク	パワーアックス～キャンセル必殺技
テリー	パワーチャージ～ライジングタックル		強トールハンマー～追加入力
	パワードライブ～ブレーキング	ナガセ	エリアルトリッキー～キャンセル必殺技
リョウ	虎砲疾風拳～キャンセル必殺技	ジェニー	ディ・ハインド～ブレーキング
クラーク	ガトリングアタック・セカンド～ナパームストレッチ	ワイルドウルフ	パワーチャージ・エルボー～パワーチャージ・フック
チェ・リム	ダブルデチャギ～空砂塵		パワーチャージ・フック～パワーチャージ・タックル
庵	爪櫛～葵花		パワーチャージ・エルボー～ブレーキング
セス	虎月・償～虎月・戒～虎月・戒・終		パワーチャージ・フック～ブレーキング
ロック	ハードエッジ～ブレーキング	Mr.カラテ	強飛燕疾風脚～暫烈拳

※「～」後の技の、出始め1～3フレーム目を超必殺技でキャンセルできる。

『MI2』世界チャンプPRESENTS！

MIA ステップアップ講座

第6回：最速ジャンプ攻撃から反撃せよ！

ケンちゃん（以下ケ）　『Duelling the KOF』の予選、ケン&ロケットで通過！

ロケット（以下ロ）　ほかの参加プレイヤーがみんな強くて、ホント苦戦したよ。本戦はがんばろう！

ケ　見たところ、最速ジャンプ攻撃を防御的に使う、本作ならではのセオリーにも対応してきた感じだった。

ロ　でも、スタイリッシュアートを空中くらいしたとき、続く技の空振りに反撃してない人は多かったよね。

ケ　シャオロンの【↓＋弱K→↓＋弱K】やワイルドウルフの【↓＋弱P→↓＋強P】とか、2発目が空振りするとスキが生じるから、そこに付け込むのは重要。よくある状況だしね。

ロ　地上連続技が確定で決まる数少ない状況の一つだから、見逃す手は無いよ。意識するだけで勝率が変わる重要ポイントだね。

空中くらいしただけで安心するな！

スタイリッシュアートの1発目を空中でくらった際、その2発目が空振りして相手に大きなスキが生じることは多い。ここを狙って発生の早いスタイリッシュアートで反撃するのは、かなり重要なテクニック。素早い状況判断が必要となるが、大きなチャンスなので常に意識しておきたい。

逆に、空中やられ後の反撃を防止するには、2～3発目の密度が濃いスタイリッシュアートが有効。相手の反撃を逆につぶすことができるぞ。

みんな大好きワイルドウルフの【↓＋弱P→↓＋強P】。1段目を空中でくらうと、実は反撃確定なのです。

MONTHLY MIA EXTRA
●超必殺技への反撃補足①：若干離れた位置からのギース、ロックのデッドリーレイブ（・ネオ）、リチャードのワイルドダンスは、最速ジャンプ攻撃で回避後に反撃しよう。
●超必殺技への反撃補足②：暗転中は必殺技のコマンドを受け付けていないため、暗転を見てから無敵技を出して迎撃するのは難しい。無謀なチャレンジは厳禁だ。

立ってもしゃかんでも跳んでも地獄……

Xiao lon 芙龍（シャオロン）

Text:ケンちゃん

二つの構えの中下段二択

壁際付近で相手に受け身を取られた後は、起き上がるタイミングに合わせて虞姫献杯中は中ジャンプ強Pと立ち強K、貂蝉翻身中は➡+強Kと強梅妃柳葉、もしくは中ジャンプ強Kとしゃがみ弱Kで中下段の二択を仕掛けよう。相手が最速ジャンプ攻撃で逃げるようなら、どちらの構えでも左サイドステップ攻撃（強P）が効果的。ヒット時はキャンセルせずに乱舞死華葬がつながるぞ。

連続技

（すべて相手壁際限定）

- Ⅰ（虞姫献杯中）中ジャンプ強P→［弱P→弱P→弱P→弱K→強P］Ⓒ▶弱洛妃錦袖×3［Ⓒ▶貂蝉翻身→乱舞死華葬］or［Ⓢ▶乱舞死華葬］ ダメージ59+5or69+5
- Ⅱ（虞姫献杯中）［強K→強K→強K→強K］Ⓒ▶弱洛妃錦袖×3［Ⓒ▶貂蝉翻身→乱舞死華葬］or［Ⓢ▶千手羅漢殺・魔蛾］ ダメージ57+5or82+5
- Ⅲ（貂蝉翻身中）［➡+強K→強K］Ⓒ▶強梅妃柳葉→｛立ち弱PⒸ▶強梅妃柳葉｝×2→弱嫦娥拝月→［立ち弱PⒸ▶乱舞死華葬］or［Ⓢ▶千手羅漢殺・魔蛾］ ダメージ71+10or90+10
- Ⅳ（貂蝉翻身中）強梅妃柳葉→［立ち弱PⒸ▶強梅妃柳葉］×3→弱嫦娥拝月→［立ち弱PⒸ▶乱舞死華葬］or［Ⓢ▶千手羅漢殺・魔蛾］ ダメージ81+10or101+10
- Ⅴ 左サイドステップ攻撃（強P）→乱舞死華葬 ダメージ55

壁際二択でおちゃのこさいさ～い！

Mai Shiranui 不知火舞

Text:ケンちゃん

壁際のラッシュ

空中吹っ飛ばし攻撃や龍尾天舞、ムササビの舞をヒットさせて壁付近でダウンを奪った後は、相手の受け身を確認して起き攻めを仕掛ける。

相手が受け身を取らなかった場合は、しゃがみ弱K×2→【⬇+弱K→⬇+強P】Ⓒ▶小夜千鳥でダウン追い打ちしよう。相手が受け身を取った場合は、起き上がり直後の[illegible]いタイミングに合わせて、中ジャンプ⬇+弱Pと【⬇+弱K→⬇+強P】で中下段の二択を仕掛ける。相手の最速ジャンプ攻撃を読んだときは、下段の選択肢を【⬇+強K→⬇+強P】Ⓒ▶陽炎の舞にするといいぞ。

連続技

（すべて相手壁際限定）

- Ⅰ 中ジャンプ⬇+弱P→［⬇+弱K→弱K→強P→強P→強P］Ⓒ▶陽炎の舞［→［⬇+弱K→⬇+強P］Ⓒ▶弱飛翔龍炎陣］or［Ⓢ▶超必殺忍蜂→陽炎の舞→弱飛翔龍炎陣］ ダメージ49+10or87+10
- Ⅱ ［⬇+弱K→⬇+強P］Ⓒ▶弱小夜千鳥～弱龍炎舞Ⓢ▶超必殺忍蜂→（一歩後ろに下がって）しゃがみ強PⒸ▶陽炎の舞→［⬇+弱K→⬇+強P］Ⓒ▶弱飛翔龍炎陣 ダメージ76+10
- Ⅲ（地上ヒット時）［⬇+強K→強P］Ⓒ▶陽炎の舞［→［⬇+弱K→⬇+強P］Ⓒ▶弱飛翔龍炎陣］or［Ⓢ▶超必殺忍蜂→陽炎の舞→弱飛翔龍炎陣］ ダメージ39or77
- Ⅳ（空中ヒット時）［⬇+強K→強P］Ⓒ▶陽炎の舞→弱飛翔龍炎陣 ダメージ33

超火力でクールに相手を圧倒せよ！

Alba Meira アルバ・メイラ

Text:ケンちゃん

連続技解説

アルバはステージの位置によって連続技を使い分けることで、ダメージ効率を大幅にアップさせることが可能。立ち弱K始動のスタイリッシュアートをヒットさせたら、すぐに壁までの距離を判断し、連続技Ⅰ、Ⅱ、Ⅲを切り替えていこう。

ダウン追い打ちで【⬉+弱K→⬇+弱K】を使う場合は、【弱K→弱K→強K→弱K→強K】の4～5段目辺りから、レバーを⬉に入力し続けておくとミスがなくなるぞ。また、⬇+弱Kはレバー⬉や⬉で[illegible]出せず、確実に⬇へと入力する必要があるので、意識して入力すること。

連続技

- Ⅰ ［弱K→弱K→強K→弱K→強K］→［⬉+弱K→⬇+弱K］Ⓒ▶［弱雷方拳］or［斬光～慨光Ⓢ▶秘奥義 開門雷神拳］ ダメージ48or77
- Ⅱ（相手壁付近）［弱K→弱K→強K→弱K→強K］→［⬉+弱K→⬇+弱K→➡+強K（壁バウンド）］Ⓒ▶弱六極連弾（7段目）Ⓢ▶秘奥義 開門雷神拳 ダメージ89
- Ⅲ（相手壁付近）ジャンプ強K→［弱K→弱K→強K→弱K→強K］→［⬉+弱K→⬇+弱K→強K（壁バウンド）］Ⓒ▶弱六極連弾（6段目）Ⓢ▶秘奥義 開門雷神拳 ダメージ95

アキバ系壁際二択でニンニン！

Nagase ナガセ（流星）

Text:ケンちゃん

壁際での二択

壁際でHAYATEや空中吹っ飛ばし攻撃をヒットさせ、相手が受け身を取った場合は、起き上がりに合わせて中ジャンプ強Kや【弱K→弱K】の2段目を重ねて中下段の二択を迫ろう。

そこからの連続技は、下記のⅠ、Ⅱを使用。ナガセのスタイリッシュアートは先行入力が利かないので、連打ではなく目押しを心掛けよう。

HAYATE or 壁バウンド2回目に相手が受け身を取らなかった場合は、ジャンプ強Kでのめくりが有効。ヒット後はⅢで同じ状況に持ち込める。

Ⅳは最速ジャンプでの回避を読んでの選択肢。これも3回壁バウンドするので、再度起き攻めを狙える。

連続技

（すべて相手壁際限定）

- Ⅰ ジャンプ強K→［弱K→弱K→強K］→［弱K→弱K→強K→⬇+弱P弱K同時押し→強K※→強K→強K］Ⓒ▶［HAYATE］or［ミラージュアサルト］ ダメージ55+10or77+10
- Ⅱ（Ⅰの※から）Ⓒ▶強ピョコピョコファイヤーⓈ▶ミラージュアサルト ダメージ93+10
- Ⅲ めくりジャンプ強K（ナガセが壁際に入る）→［弱P→弱P→弱P→強P→⬇+弱P弱K同時押し→強K］Ⓒ▶HAYATE（壁バウンド）→➡+弱PⒸ▶［HAYATE］or［ミラージュアサルト］ ダメージ55or77
- Ⅳ 空中吹っ飛ばし攻撃→［➡➡+弱K→⬇+弱P弱K同時押し→強K→強K→強K］Ⓒ▶強シューティングスター～ティンクル ダメージ42

MONTHLY MIA EXTRA ●舞補足：マキシマ、ニノンには連続技Ⅰが入らないため、ジャンプ⬇+弱P→【⬇+弱K→弱K→強P】→陽炎の舞Ⓢ▶超必殺忍蜂→1歩後退してしゃがみ強P→陽炎の舞→飛翔龍炎陣に。ジヴァートマには陽炎の舞が全段ヒットしないため、連続技Ⅰをジャンプ⬇+弱P→【⬇+弱K→弱K→強P→強P→強P】Ⓢ▶超必殺忍蜂→【⬇+強K→強P】→強小夜千鳥or花嵐にしよう。

「何だありゃあ!? バッタか!?」

最速の悪魔、出現!!

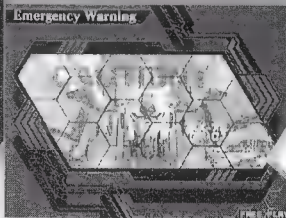
MOBILE SUIT GUNDAM Spirits of ZEON 戦士の記憶

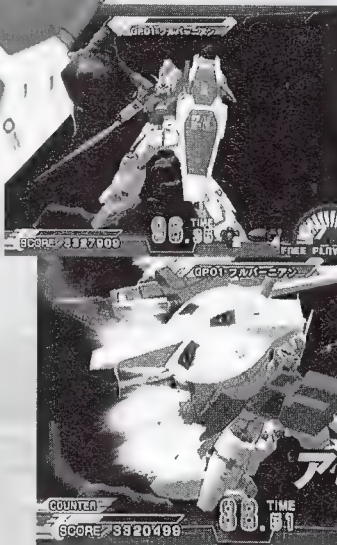
究極の隠しボスの情報が、ついに解禁! さらに今月から始まる難所攻略では、完全新ステージを含む初期六つのミッションを分析していくぞ。

機動戦士ガンダムスピリッツ オブ ジオン 戦士の記憶
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：ガンシューティング
■操作方法：ザク・マシンガン型コントローラー
■発売日：2007年9月21日(稼働中)
■使用基板：TAITO Type-X＋

Text：カイゼルちくわ

Emergency Warning

アレックスをも超える隠しボスの強襲!

RX-78 GP01-Fb ガンダム試作1号機 フルバーニアン

一年戦争終結後の宇宙世紀0081年に始まった、地球連邦軍のGPシリーズ開発計画の試作1号機ゼフィランサスが、シーマ艦隊との交戦で大破した後に大幅な宇宙戦用改装を施された姿。ムーバブルフレームの原型、Zガンダムの二倍強に及ぶスラスター推力総計など、後世の機体をも超える機能を有するが、その存在はデラーズ紛争の公式記録とともに闇に葬られた。

何と、『機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY』に登場したあの名機・フルバーニアンが、本作に登場することが判明した!

修羅の双星の戦いの記憶はついに一年戦争の枠を超え、デラーズ紛争に至ったというのか!? その出現条件などは、判明次第お伝えするぞ!

ついに発動条件公開

新必殺技を放て!!

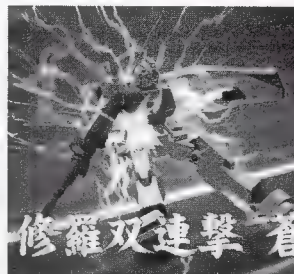
ジオン兵士の間で話題騒然の新必殺技だが、今回ついにその発動条件が公開された。一見すると厳しい条件にも見えるが、ボスの格闘攻撃など当たらなければどうということはない! 何度も観察し、タイミングを体で覚えるのだ!

カウンターのみで必殺技を発動せよ!!

発動条件は単純明快、「ボス戦にてカウンターだけでSPゲージをためる」こと。ボスの格闘攻撃にヒート・ホークで反撃し、ひるんでSPゲージが表示されている間に撃ちまくれ!

1P側ゲージが多い場合

修羅双連撃 紅蓮

1P・カート側がSPゲージを多くためると発動する新必殺技。ロビンの援護射撃で相手の動きを封じ、ヒート・ホークで一閃!

2P側ゲージが多い場合

修羅双連撃 蒼龍

こちらは2P・ロビン側がゲージを多くためた場合の新必殺技。カートの斬撃でひるんだ敵機の心臓部を、一撃で撃ち抜く!

ジオニック社内報 クラッカーを使ってボスをひるませることでも、従来通りSPゲージは出現する。だがこの方法を使ってしまうとSPゲージの色が変化し、ゲージをためても通常の必殺技しか出なくなってしまうので要注意! 各ボスの格闘攻撃は、最終ボスのガンダムも含めて前作と比べればかなりカウンターを取りやすくなっているので、慣れてきたらぜひ果敢に挑戦してみてほしい。

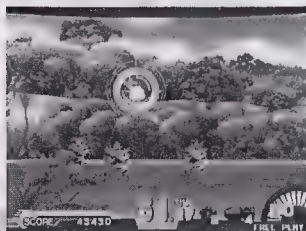
戦争の肌触りを確かめろ！ ミッション難所研究 初級編

序盤はEASYステージばかりといえど、油断は禁物！　敵の新たな攻撃や動きを、これらのミッションで覚えよう。

ジャブロー降下作戦

出現条件：無し　EASY
獲得勲章数：1

前作での1面序盤に当たるミッションだが、開幕シーンや終盤の砲台前での交戦時など、全般的に出現する敵の数がかなり増えている。

また、敵の量産型モビルスーツ・ジムの中には、一度しゃがんでから体当たりをするものが居る。速度が遅いためカウンターしづらく、また画面を覆われてほかの敵が見えなくなるので、隠れてかわすのが安全だ。

川での交戦時は、向こう岸に出現するジム・スナイパーカスタムに要注意。さらに最後の対砲台戦の際には、ガンキャノンが出現する。

囲まれた街

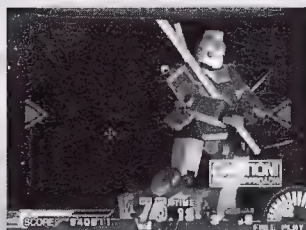
出現条件：無し　NORMAL
獲得勲章数：2

最後のジム・ストライカー戦でも、まず後方のジムを倒そう。ストライカーの格闘動作は前作と違うが、カウンターは難しくない。

前作の2面中盤に当たり、随所にジムやジム・スナイパーカスタムなどが新配備されている。

特に序盤のミデア撃墜ミッションに登場するジム・スナイパーカスタムと、終盤の61式戦車＆フライマンタのラッシュ時に複数登場するジムは、敵機撃墜の合間に射撃や格闘を仕掛けてくる厄介な相手。クリティカルやザク・バズーカで素早く倒そう。

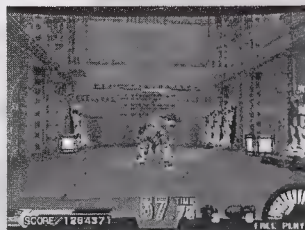
ソロモン防衛戦

出現条件：無し　NORMAL
獲得勲章数：2

とにかくボールの数が多く、射線や視界が塞がれる。最後のジム・ライトアーマーは耐久力が低く、カウンターでならほぼ一撃だ。

前作の3面序盤のシーンだが、大量に追加されたボールなどの敵機により、ほぼ別物となっている。

まず開幕シーンでは、盾を持っていないジムが、ボールに紛れて体当たりを繰り出してくるので注意。中盤は目の前に出てくるジムを、右下の「CAUTION」表示が出たらヒート・ホークで即座に倒していこう。ジム・ライトアーマーはカウンターで！

赤い彗星

出現条件：勲章1　EASY
獲得勲章数：1

最後のストライカー戦では、左右中央辺りのジムを壊すとクラッカー入りのコンテナが出る。道中無理せず、武器の残弾を確保だ。

前作の1面中盤、シャア専用ズゴックと撃墜数を競う場面と同じ構成。敵の配備数もさほど変わっていない。

シャアと競う三つの場面では、まず最初の2回は右から順にジムを撃破するのが基本。3回目は下に居るジムを中央から右奥へと撃破しつつ、数で負けていたら滝の上のジムはザク・バズーカで狙う。負けてもライフなどは減らないので、無理は禁物だ。

NEW!! 地下基地からの脱出

出現条件：無し　HARD
獲得勲章数：3

前作の1面の後、ジャブローを脱出する際の戦いを描く新ステージ。

右写真のように、とにかく大量のジムが随所に出現する上、通常のビームサーベル攻撃に加え、素早いジャンプ斬りや新格闘攻撃の体当たりなど、多彩な攻撃を交えて波状攻撃を仕掛けてくる手強いミッションだ。

特に格闘を仕掛けてくる機体が近付くと後方の敵が見えなくなるため、慣れるまではカウンター狙いではなく、一度隠れて様子を見ておこう。

とにかく物量がものすごい。一機ずつ、慎重に各個撃破だ！

特に注意すべきは、体当たりをしてくるジムとジム・スナイパーカスタム。前者は体当たりに気を取られている間にほかの敵の攻撃をくらいやすいので、安全のためにはしゃがむ動作が見えたら、そこでもう隠れてしまうといい。後者はかなり早く命中弾を撃ってくる上にダメージが大きいので、最優先で撃破したい。

最後のガンキャノンは砲弾が実弾ではなく、撃ち落せない点に注意！

体当たりジムに対して、カウンターしようと身構えている間にほかの敵に撃たれる、という事故が悲惨。まずは隠れて配置を知ろう。

BOSS 激闘！プロトタイプガンダム

出現条件：勲章2　EASY
獲得勲章数：1

前作1面のラストと同じシーンながら、敵機がかなり新配備された。61式戦車やファンファン（飛行機型の敵機）の射撃やガンタンクのミサイルは、ジムなどと違って撃ち落せるものの、攻撃マークが出てから着弾まで時間がかかるため、マークを見て隠れて即座に飛び出すと、ちょうどそこに直撃してしまうことが多い。

移動の終わり際が一番のスキ。カウンターを狙う場合は、2種類ある格闘動作のうち、写真のジャンプ斬りがかなり早いので要注意。

敵機が混在する開幕時、敵の攻撃をかわすべきか撃ち落すべきか、しっかり見極めよう。この後のガンタンク＆スナイパーにも注意！

ラストの格闘ジムのラッシュでは、最初は2連続で斬撃が来るので注意。また、このシーンの右奥コンテナではライフが獲得できる。

その後、ボスであるプロトタイプガンダムが出現するが、基本的には攻撃が来ない移動やジャンプの終わり間際を狙い、ザク・マシンガンを撃ち込むだけで勝てる。それ以外の場面では常に隠れ、格闘をスカらせたら即座に飛び出して斬り付けよう。カウンターも決めやすいので、新必殺技の練習にも最適だ。

ジオニック社内報　序盤ミッションから狙う機会も多いカウンターだが、まずはヒート・ホークを確実に出せるようにならないと話にならない。操作に慣れるまでは無理に狙わず、格闘攻撃は隠れてかわそう。隠れつつ敵の配置などを観察して覚えられるため、一石二鳥だ。まだ格闘を仕掛けて来ていない敵でも、画面右下に「CAUTION」マークが出ていればヒート・ホークで倒せるので、見逃すな！

上級者用ステージに挑め

TM

リズム天国
■メーカー：セガ
■ジャンル：ノリ感♪ゲーム
■操作方法：4方向ボタン＋Aボタン＋Bボタン
■発 売 日：2007年9月（稼働中）
■使用基板：NAOMI

今回はステージ6以降のゲームを紹介。どれも前回紹介したゲームの難度がアップしたものばかりだ！

Text:赤男

後半はアレンジされたゲームが待っている

今回紹介する後半の4ステージは、前半5ステージまでのゲームをアレンジして、レベルアップさせたもので構成されているぞ。リズムが取りにくくなっていたり、スピードが速くなったりと、難しくなっているのだ！

ちなみに1～5ステージを遊ぶ時とは違ってゲームの説明が無いので、それぞれのルールを覚えていないとクリアするのはキツイかも!? 最初の5ステージをしっかりプレイしてからチャレンジした方がいいだろう。

アレンジされたゲームをノリノリでプレイしよう！

アレンジされたゲームは一筋縄ではいかないものばかり。より、リズム感が要求されるぞ。

『リズム天国』がタダで遊べちゃう!?

デモ画面の状態で放置していると、なんとお金を入れなくても遊べるゲームが出現するのだ！ 遊べるゲームは『告白マシーン』と『ネコマシーン』の2種類。ボタンを押すと、音やセリフ、BGMを鳴らすことができるぞ！

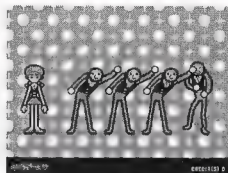
鳴るサウンドはランダム。テンポよくボタンをたたいて、ラップにチャレンジしてみよう！

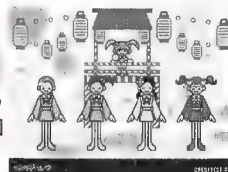
リバイバル ステージ

バリバリ三人衆

パチパチ三人衆のアレンジ。リズムが大幅に変わっているので注意しよう。特に速い三連続の拍手には注意が必要だ。

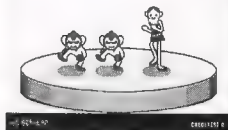
ボンダンス

ザ☆ぼんおどりの難度アップ版。連続して入ってくるリズムや、急にたたかないといけない個所が多く登場するのが特徴。

コスモダンス

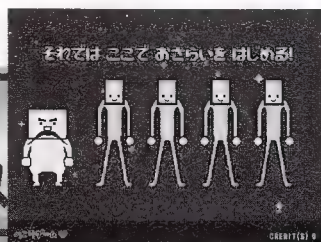
スペースダンスのアレンジ。スペースダンスの時と同様にどれを押すか事前に分かるので、しっかりと見極めれば怖くないぞ。

ラップウィメン

元はラップメン。難度に変化の無いゲームの一つ。3種類のリズムを把握しておけばパーフェクトも難しくない。

スーパータップダンズ

リズムがかなり速くなっているので注意。特に2連続のタップは急に入ってくるので、出てくる場所を覚えてないと辛いかも。

リミックス6

1～5ステージのゲーム（アレンジされていない状態）が満遍無く入っている。

6th
リミックス

テクニシャン ステージ

カラテ家2

カラテ家と違い、リズムにかなりの緩急が付いている。遅いときのリズムと速いときのリズム、両方をうまく対処しよう。

リズム脱毛2

リズムの速さに変化は無いが、数が増えるなどタイミングが難しくなっている。最後の部分にかなり速いリズムがあるので注意。

忍者の子孫

忍者のアレンジ。細かいずれや高速の5連打のほかに、難しいリズム取りが要求されることもあるぞ！

ナイトウォーク2

ナイトウォークの時には居なかったビリビリウオが頭上に居るときはジャンプしちゃダメ。もしジャンプしてしまったら即終了になる。

マーチャ2

行進しながら右を向いたり、行進の止まるタイミングをずらして指示してくる時があるぞ。教官の言葉にしっかり耳を傾けよう。

リミックス7

タップダンズやマーチャなどのアレンジ版が出てくる。比較的簡単なゲームが多いかも？

ラストテクニシャン ステージ

ホッピングロード2

速い球が遅い球を追い抜いてきたりするので、タイミングを取るのが難しい。どれが先に来るのかをしっかりと見極めよう。

トスボーイズ2

早いトスの打ち返しが頻繁に入ってくる。だれにトスするのか、しっかりと聞いて判断しよう。高速のトスは2パターンしかないぞ。

ポリリズム2

両手を器用にばらばらに動かさないといけない。どこが同時でどこが交互なのか、しっかりと確認しながらプレイしよう。

エアーバッター2

緩急が付き、難しくなったエアーバッター2。速いリズムから遅くなるときに長いトスがきたりするぞ。視覚に頼らず音でボールを打とう。

しろいおばけ2

体内リズムゲー、といえば分かりやすいか。遅いリズムの時に音が無くなったりするのでしっかりとリズムに乗って打とう。

リミックス8

これまでのステージから、難度の上がったゲームが登場する。中にはかなり意地悪なモノも。

エクストラ ステージ

カラテ家 TEMPO UP

リズムが速くなっているので、一定のリズムでもミスが出やすい。回数をこなすかステージ1のカラテ家でゲームに慣れよう。

リズム脱毛 TEMPO UP

ボタンを押す間隔が短くなっているがリズム自体は簡単なので、しっかりとリズムに乗ればパーフェクトも十分に狙えるぞ。

マーチャ TEMPO UP

行進のリズムがずれやすい。しっかりとテンポアップの速さについていこう。行進を止める時にボタンを押し過ぎないように！

エアーバッター TEMPO UP

短いトスと長いトスの順番さえ把握していれば怖くない。あとはリズムが一定なのでどちらなのか区別しながら打ち続けよう。

パチパチ三人衆 TEMPO UP

速い上にリズムが取りにくいので、ステージ1でしっかりと練習した上でやるのがベスト。慣れないままやると平凡すら取れない事態になる。

リミックス1 TEMPO UP

テンポが速い上に、マーチャがいきなり来る。どこでマーチャが来るのかしっかり覚えよう。

真実は、湖底に眠る……

SILENT HILL®
THE ARCADE

Produced By Shigenobu Matsuyama

終わりなき狂気の連鎖の果て、主人公・エリックたちはこの恐怖の元凶を知る……。今回は最終章となるSTAGE 3の難所攻略を中心にお届けしよう。この街に魅入られたなら、真相を知った後もあなたはこの街からは抜け出すことはできない……。

サイレントヒル・アーケード
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ガンシューティングゲーム
■操作方法：ガンコントローラー
■発売日：稼働中

AREA 1 トルーカ湖

「ハンナ」と呼ぶ声を、母親の声だと言って駆け出すエミリー。彼女を追った先には沈んだはずの客船と、混沌の世界が待ち受ける。

モール

START

❽、⓫の敵を倒していなければライフル入手可能

地下鉄

AREA 1 メダル出現条件（一部）
モールの⑦で飛び出してくるダブルヘッドをすばやく倒すと銀メダル
遊園地の⑩で、ロビー4匹目撃破で銀、5匹目撃破で金メダル

最初のモールでは、初登場のナムボディ（腕と頭が無い二足歩行の怪物）に注意。吐き出す溶解液は一発で撃ち落せるが、中にはすばやい体当たりをしてくる個体もいる。ライフルは頭以外の場所を撃ってもほとんどの敵を一撃で倒せるので、ここではぜひ拾っておきたい。

遊園地では、出現する敵がハマーとロビー（着ぐるみの怪物）のみとなる。終盤でショットガンが入手可能だが、リロードが遅く、慣れないと手投げ斧に対応しきれないので、拾わない選択もありだ。最後のメリーゴーランド戦は、馬上にいるロビーの頭に撃ち込み、すべて倒せば終了だ。

ロビーにはチェーンソー、手投げ斧、ライフルと、三種類の武器を持つタイプがいる。斧は撃ち落せるが的が細く、かなり狙いづらい。

AREA 2 不明

遊園地での悲痛な呼び声とともに、エリックたちは再び裏世界へ。そこには、あの「処刑者」の姿が……。

道中はレッドピラミッドシングの追撃と、通常の敵によるラッシュの繰り返しで進む。合間に入る灰色の世界では敵が襲ってこず、天井のハマーからメダルが出る場合もある。

⑨の腐敗した息を吐くナース×4は強敵だが、⑧で床を這っている間に倒せる。最後の⑭では、混成の波状攻撃が厳しいので、すばやいスクレイパーを最優先で撃破だ。

AREA 2 BOSS

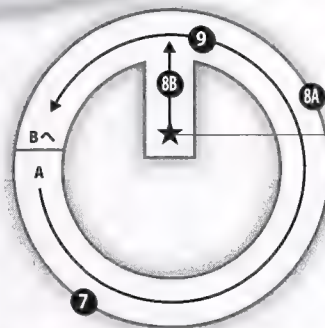
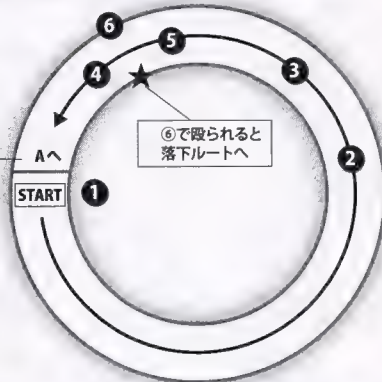
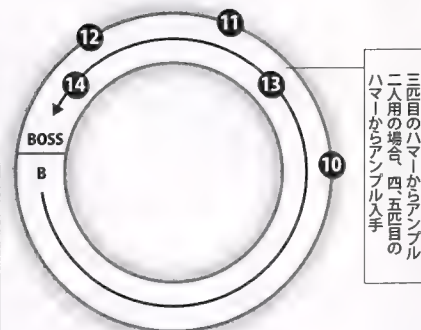
Red Pyramid Thing

再登場となるレッドピラミッドシングは、多彩な攻撃で迫ってくる。通常の接近してからの斬撃に続き、多数のハマーと接近斬撃の同時攻撃が来るので、ハマーは極力引きつけて確実に一撃で落とし、本体への撃ち込みを怠らないように。この後いきなり掴まれ状態になった後、ステージ1と同じ虫との同時攻撃を経て、中央、右、左と三箇所に瞬間移動しながらの接近斬撃が来るが、移動する以外は通常の接近と同じだ。

ダメージを受けやすいハマー攻撃の後、いきなりの掴み攻撃。即連射で脱出だ。

挑戦者の手記 AREA 1のナムボディやロビーは、弱点である頭部が大きく狙いやすいが、[illegible]

AREA 3 19181993

75年の時を下る道。その深淵に待つ、すべての狂気を呼んだ元凶。悪夢に終止符を打つべく、エリックたちは進む。

AREA 3 メダル出現条件（一部）
⑨で落下してくるガムヘッドを、再度跳ぶ前に3匹倒すと金メダル

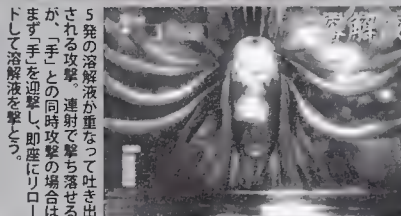
出現する敵はハマーとガムヘッドのみで、霧の中から飛びかかってくるガムヘッド以外に手強い敵はいない。落下ルートはダメージを受ける上にメリットも少なく、全ルートフラグ獲得を目指す場合以外に選ぶ必要はないだろう。⑬のハマーは真正面から飛んでくるので、即座に撃ち落そう。

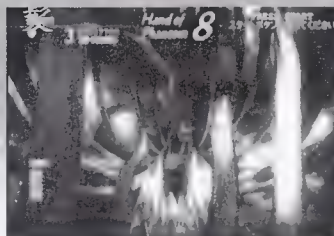
LAST BOSS

Hannna

最終ボス、ハンナの通常攻撃は右の3種類だが、一定時間でHand of Phantom（以降「手」）が出現すると、一部の攻撃が変化する。この「手」は一定時間で水面下に消えてしまうが、その前に数発撃ち込めばこちらに襲い掛かってきて、その際にまた撃ち込んで倒すことができる。全ての「手」をこの方法で撃破できるが、本体の攻撃と同時に襲ってくるので、その攻撃ごとの対処法を覚えておこう。

「手」が消えた後には最後の掴み攻撃が来るが、顔に連射すれば脱出することができる。

腕で殴りかかってくるが、その腕のどこでもいいので連射すれば回避可能。「手」出現後は2回来る。

5発の溶解液が重なって吐き出される攻撃。連射で撃ち落せるが、「手」との同時攻撃の場合はまず「手」を迎撃し、即座にリロードして溶解液を撃とう。

この「手」が出現してからが、戦いの本番。消えかけている、低い位置のものから優先して撃とう。

「手」出現前は2本、出現後は4本の髪の束が襲来。一撃で倒せるので、「手」と同時の場合は髪を先に。

Hannna戦終了後には、ついにエンディングへ。だが、本作のエンディングは一つではなく、これまでのステージでプレイヤーがとった行動の結果によって、数種類の結末が発生する。

笑顔でこの街を去ることができただろうか？

一度のクリアのみでは、悪夢は終わらない……。

悪夢の始まりと、さらなる宿業――

『サイレントヒル』シリーズのファン、および本作でシリーズに興味を持った人に朗報だ。ついにこの街がこうなる原因となった事件が語られるPSP版『サイレントヒルゼロ』が12月6日に発売されるのに加え、海外での開発が進む『サイレントヒル5』も、Xbox 360とPS3という次世代機でのリリースが発表されている（日本ではＰＳ３でのみ発売決定）。原点となる事件と、最新技術で表現される悪夢……どちらも今までにない恐怖体験を、我々に与えてくれるはずだ。

※画面は全て制作中のものです。

悪夢はいかにして始まったのか。携帯機とは思えない臨場感で、最初の悪夢の物語が描かれる。

より醜悪に、鮮烈に描かれる、異形の怪物たち。次世代機の性能を考えれば、期待は膨らむばかり。発売は来年の予定だ。

挑戦者の手記 「サイレントヒル・アーケード」の全エンディング制覇には、e-AMUSEMENT PASSが鍵になる。前回からの続きをプレイできる以外にも「[illegible]」かどうか、今までの[illegible]振り返ってみるといい。ゲームを再開した際のステージ選択画面の表示で「やり残したこと」の一部は確認できるはずだ。この[illegible]

変化する戦場を駆け巡れ!!

新ステージと大規模なアップデートで盛り上がる「戦場の絆」。今回は更に、新機体の取得情報も紹介する。ダブル・アームド・システムなど新しく加わった数々の変更点をチェックだ。

機動戦士ガンダム 戦場の絆
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム
■操作方法：アナログレバー×2＋ボタン
■発売日：稼働中
■使用基板：N2

ズゴック(S)の取得条件がついに判明!

ズゴック(S)取得条件

■階級
・中佐以上
■MSのレベル
・ザクII(S)の成長済みMSLVがMAX
・ズゴックの成長済みMSLVがMAX(MAX＝10)
■ゲーム結果
・ジャブロー地上か、ジャブロー地下で勝利のあること
・敵軍は四人以上のプレイヤーチームであること
・オンラインのマッチングでの対戦であること
・二戦連続で勝利
・二戦連続で拠点を落とす
・二戦連続でSランク取得
・当該二戦は前衛(近、格)と後衛(中、狙、後)の両方を使うこと(一戦目が前衛なら、二戦目は後衛。逆に一戦目が後衛なら、二戦目は前衛)

取得条件は上記のように難しい条件だが、取得できるMSはその難しさに見合うだけの能力だ。
※(近)＝近距離戦型 (格)＝近接格闘型 (中)＝中距離支援型 (後)＝後方支援型 (狙)＝狙撃型

わずかな登場ながら鮮烈な記憶を残した海面に映える真紅の名機!!

REV.1.09 アップデート情報

新編成、新戦術が生まれていきそうな今回のアップデート情報。その多数の変更点の中から主だったものを抜き出して解説する。

●ダブル・アームド・システム

後方支援型MSに追加されたこの新要素は、今まで格闘限定だった左トリガーに過去のB弾以外のメイン武装を選択できるというもの。右トリガーは拠点攻撃弾限定となる。左トリガーを引き、武装を切り替えるのには5秒の時間を要するため、その時々に応じ役割選択をしていくことが重要だ。

左トリガーに追加弾を選択することで柔軟な戦術が展開でき、拠点を攻めるタイミングにも変化をつけてみよう。

機体	コスト
ガンタンク	180
量産型ガンタンク	160
ザクタンク	150
ザクタンク(V-6)	180

ダブル・アームド・システムの実装により後方支援型MS全種のコストが変更された。撃破されてしまうと失うコストが高くなるため、今まで以上に護衛に集中しなくてはならない。

対象武器	追加コスト 重量増加
ガンタンク／追加弾(対MS弾)	重量:小
ガンタンク／追加弾(拡散弾)	重量:中
ガンタンク／追加弾(焼夷榴弾)	コスト:10
量産型ガンタンク／追加弾(拡散弾)	コスト:10
ザクタンク／追加弾(拡散弾)	重量:小
ザクタンク／追加弾(焼夷榴弾)	コスト:10
ザクタンク(V-6)／追加弾(対MS弾)	コスト:10
ザクタンク(V-6)／追加弾(ミサイル弾)	コスト:30

左トリガーに追加弾を装備することで上記の武器コスト、重量増加の変更が加わる。役割を決めて必要な武装を装備しよう。

●高性能機体の差別化

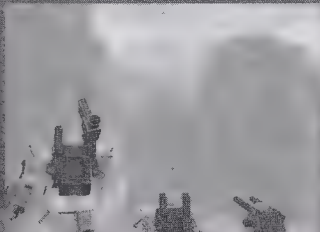
ガンダム、ゲルググ、ザクII(S)の三機体に旋回のレスポンス向上、硬直増、ブーストゲージ回復時間増、FCS稼動横幅狭の調整が行われた。乗りこなせれば驚異的な強さを発揮できそう。上記三機体はより上級者向けの機体となる。ジャンプ・キャンセルでブースト後の硬直を減らすことが必須だ。

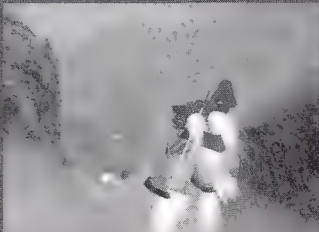
ザクII(S)のタックルモーションがキックに変更されたぞ。威力も高いためタックル中心に立ち回るのもアリ?

戦士達の戯れ言 MS武器性能調整.すべては載せられないので抜粋。・ガンダム スーパー・ナパーム[追加コスト無し、命中率向上、リロード時間長]・陸戦型ガンダム 胸部マルチ・ランチャー[弾数減]・グフ ジャイアント・バズ[重量減、発射遅延短]・ゴッグ 腹部メガ粒子砲A[撃ちきりリロードタイプに、威力減、蓄積バランサーダメージ減少、連射性能向上]

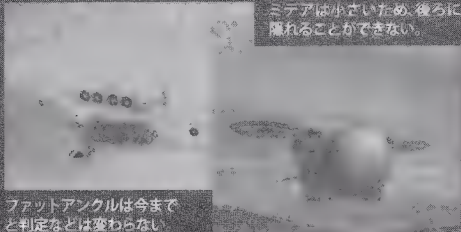
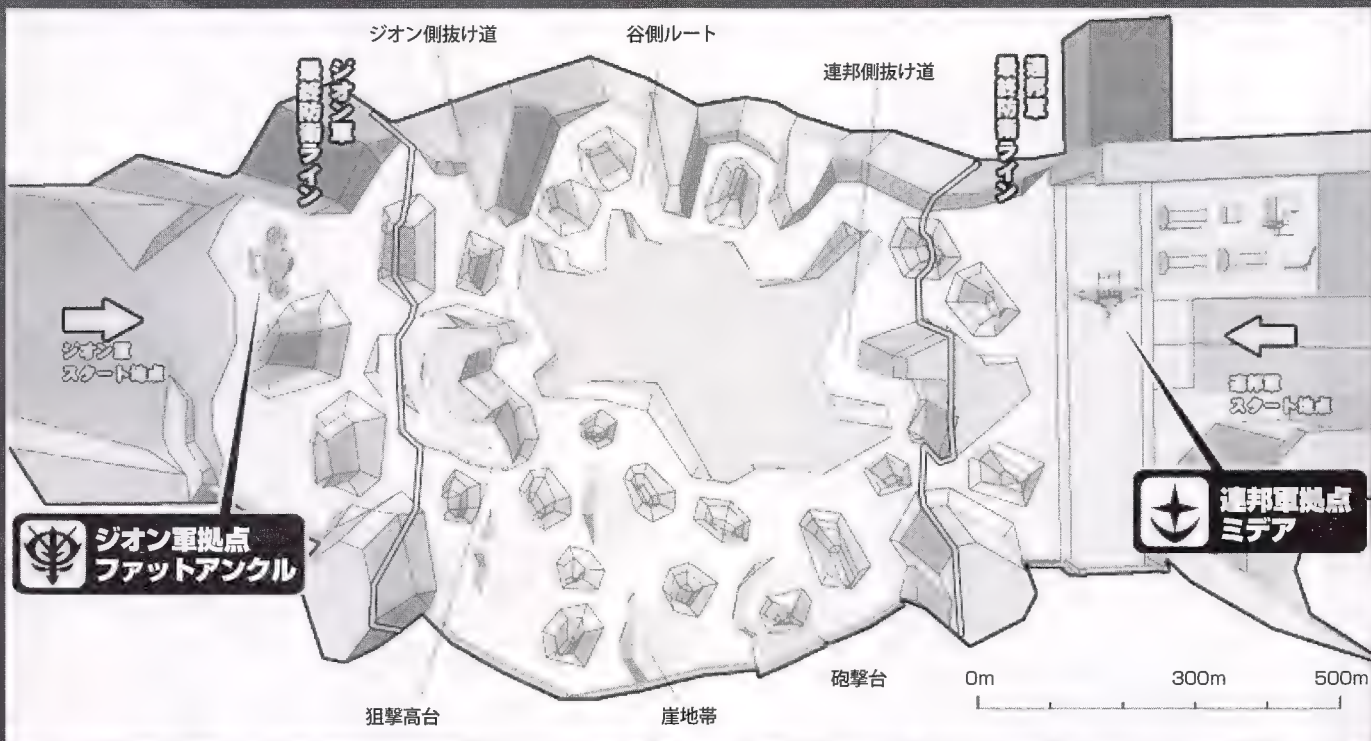
新舞台はヒマラヤに

目の前に広がるのは一面の銀世界、待望の新ステージとなるのは「第08MS小隊」で登場したヒマラヤだ。ここではこのマップの特徴について紹介していこう。

○不明瞭な視界

全体的に霧がかかったような視界が特徴的。その上、全体が坂道状になっているため敵を肉眼で捕そくするのが難しい。レーダーをよく見て敵の死角から攻撃しよう。

○狭い通路

下記のMAP下側は「開けたルート」、上側は「狭いルート」になっていて2ルートでの進軍が可能。狭いルートを使えば前衛MSが有利に戦闘を進められるだろう。

○新しい拠点

ミデアは小さいため、後ろに隠れることができない。

ファットアンクルは今までと判定などは変わらない。

●MS武器性能調整

多数の武器性能に調整の入った中から、数種類ピックアップするぞ。ビーム兵器は全体的に強化された傾向にあるようだ。

■ガンダム／ビーム・ライフル
［威力増、命中率向上］

以前でさえ最大射程でのダメージが80もあったビームの威力が増。連邦のモビルスーツは化け物かと思いきや、ゲルググにも同様の調整が。

■ザクII（S）／ザク・マシンガン
［三連射に、威力増、命中率向上］

使い方の難しかった六連射から三連射に。当てやすくなって強化。

■グフ・カスタム／ガトリング・シールド
［射程距離長］

ロックオン距離が伸び、近接格闘型MS同士の戦闘では負け知らずに。

脅威の性能となったBRで戦場を制することができるか？

硬直軽減で相互射撃が素早くできるようになったぞ。

●ジャンプ後の着地硬直

全機体を対象に、特に小ジャンプ時の硬直時間をMSごとに差別化する調整が加わった。低コストのMSでジャンプ・キャンセルしても硬直でスキが生じてしまうため、硬直の少ないMSを優先的に選択するのもいいだろう。

ジャンプ後、普通に着地してしまうと以前より長いスキが発生する。

●その他の変更点

マップの細かい修正としては、ジャブロー地下／中央本部ビルとジオン拠点間の天井高さ調整等がある。戦場の変化には逐一気を配ることが大事だ。

戦況は常に変化している。心してかかるのだ。

戦士達の戯れ言　『機動戦士ガンダム 戦場の絆』の最新情報はオフィシャルホームページでチェックだ。戦場での命運を分ける大きな要因の一つは情報であることに間違いはないのだから。
アドレスはこちら　http://gundam-kizuna.jp/

挑め！　最高速度！
挑め！　ドリフトモード20000pts.!!

BATTLE GEAR 4 Tuned
BATTLE GEAR 4 Tuned
バトルギア4チューンド

今回は、単純なレイアウトだが、速度の維持が難しい超初級Cと、速度変化の大きいサーキットコースの超上級Dを走る。

バトルギア4 Tuned	
■メーカー	タイトー
■ジャンル	レースゲーム
■操作方法	ハンドル+ペダル×2+ギア+サイドブレーキ（プロ筐体のみペダル×3）
■発売日	2006年11月（稼働中）
■使用基板	TAITO Type X+（プラス）

Text：ずるずる爆

※記事中には開発用機材で撮影した、通常のゲーム画面とは異なる画面写真を使用している個所があります。

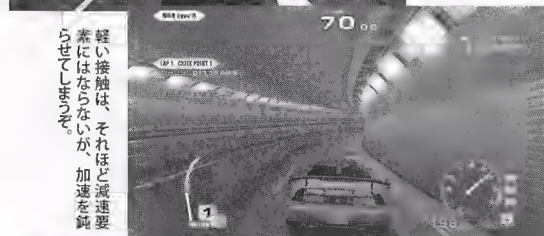
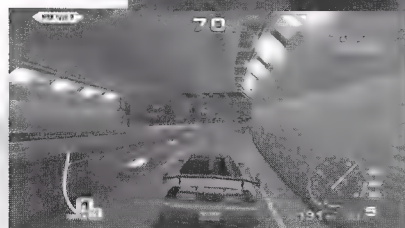
復活コース攻略 超初級C

2本のストレートと二つの大きなコーナーという単純なレイアウトのコースなので、最速ラインを見付けるのは簡単。コーナーにはバンクが付いて高速走行がしやすくなっているのだが、広いコース幅を最大限に使っても、ギリギリで全開走行では曲がれないようになっている。見た目ほど簡単なコースではないのだ。

全開走行で曲がれないのであれば減速しなくてはいけないが、この減速がくせ者。定石の走り方である、アウトインアウトでグリップ走行するためには、相当速度を落とさなければならないのだ。

ここは速度超過で突っ込み、ドリフトさせた状態でアウトからインへ進入する。そして脱出のライン上でグリップを回復させ、加速しながら直線へ抜けることで、高いスピードを維持するのだ。

ポイントは、滑らせながら最速ラインに乗せることである！

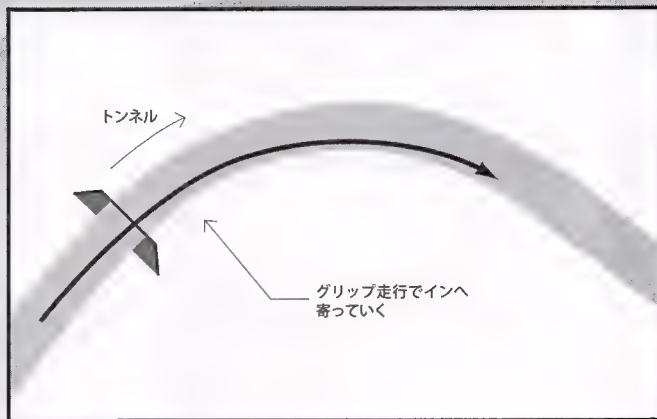
1周目は加速途中、2周目は速度超過になるので、進入速度、そしてラインに注意。

軽い接触は、それほど減速要素にはならないが、加速を鈍らせてしまうぞ。

直線も油断しないこと。外側からの進入を意識し過ぎると、外側の壁に接触してしまう。

POINT A 1周目第1ターンのライン取り

1周目は加速途中なので、アウトインアウトで進入するとタイヤのグリップに余力があり過ぎて遅くなる。ここはタイヤが滑らない限界のミドルから進入していこう。

ただし、マシンやチューニング状況によってグリップ力が異なるので、各々のマシンの状況に合わせてラインを変えること。

コーナー進入時は、直前になってから切り込むと滑って速度を落とすことになる。頭上にある看板を通過する前から小さく切り込んで、ラインをミドルに寄せていこう。

タイヤはしっかりグリップさせる。滑って速度が落ちないように、インへ突っ込んでいこう。

POINT B 平坦な部分には要注意！

一つ目のコーナーと似ているが、こちらの方がやや半径が小さい。しかもコーナーの内側には、平坦な部分がある。アウトインアウトでここに入ってしまうとマシンの挙動が崩れるので、この部分には片輪以上入らないようにすること。

進入時は手前にある看板付近から減速し、そこからテールをスライドさせて滑らせながら進入する。そしてコーナーの半分を過ぎた辺りでグリップを回復させ、加速しやすい脱出ラインに乗せていこう。

頭上の看板を目印にして、減速を開始。切り込んでバンクの上からインへ。

コーナーの3分の2辺りになったらドリフト状態を解消させる。そしてグリップ走行にして脱出へ。

少しでも速度を超過すると、アウトからインに進入できず、壁に激突してしまう。減速はしっかりと。

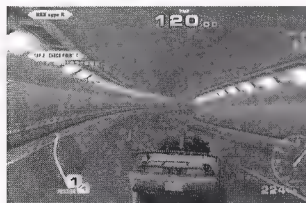
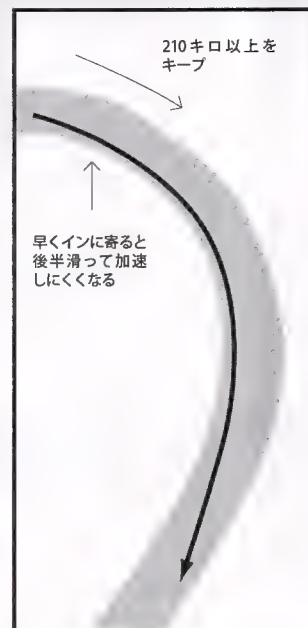
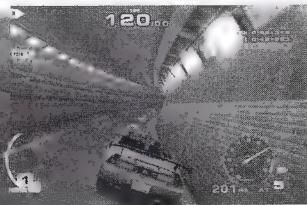
POINT C 2周目以降は滑らせて進入

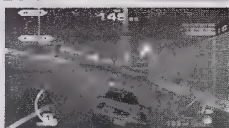
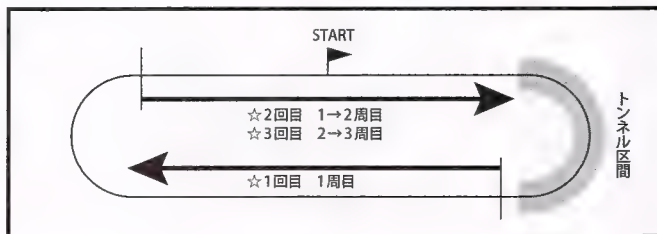
2周目の一つ目のコーナーは、直線でナイトロ（ブースト）を使うと270キロ以上で進入することになる。

二つ目のコーナーの進入と同様に、頭上にある看板を目印にして、減速を開始。切り込んでテールを滑らせ、アウトからインへ進入していこう。

こちらのインには平坦な部分が無く、直接壁になっているところに注意。アウトインアウトで走る場合、バンクの一番下にある部分を走ることになる。壁に接触して速度を落とさないように。

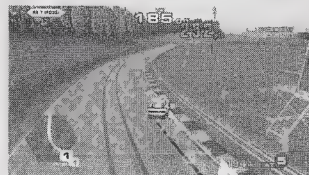
進入のタイミングは、二つ目のコーナーと同じように、手前の頭上にある看板を目印に。

同じようにコーナーの半分ほどでグリップ走行へ。コーナーの出口は、遠心力をうまく使って、アウトへ膨らませよう。

ドリフトで進入して、アウトからインへ。こちらのインには平坦な部分は無い。攻め過ぎてインの壁にぶつからないこと。

ナイトロ(ブースト)の使いどころは？

ナイトロ（ブースト）の使いどころは当然直線となる。一つ目のコーナーの方が半径が大きいので、こちらへの進入までに使い、高い速度で通過できるようにしていく。ただ1周目では使えないので、1回分は裏の直線で使おう。

トップスピードを上げるために直進状態になってから使おう。

ドリフトモード攻略第6弾

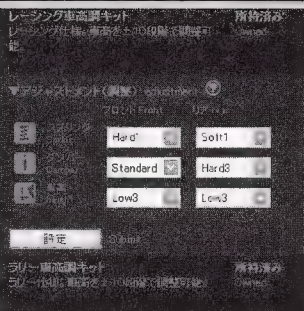
チューンしたマシンで20000pts.を目指そう！ 超上級D

サーキットタイプのこのコースで、ドリフトモードにチャレンジする。

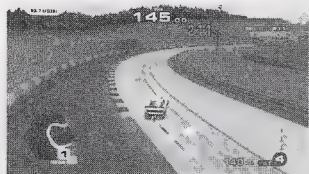
これまで、難度の高いコースでのドリフトモードがいくつかあったが、それに比べるとこのコースはそう難しくないように見えるはずだ。だが実際に走ってみると、コース幅が広い、直線区間あり、進入速度をしっかり調整しないとラインから外れるなど、意外と難しい。さらにコースアウトするとコントロールできない状態に陥ってしまう。コーナーの進入には十分に注意し、ラインに乗せられるようにしていこう。

高速でのドリフトはサイドブレーキをうまく使わないとマシンが横になってくれない。

FD3Sをチューンして稼ぎやすいマシンへ

このコースでは低速と高速、両方のドリフト区間があるため、高いテクニックが要求される。そこでドリフトをさせやすいＦＲのマシンをチューンして走ることにした。

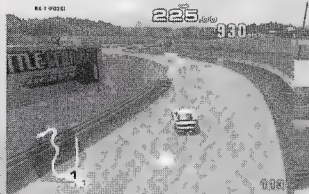
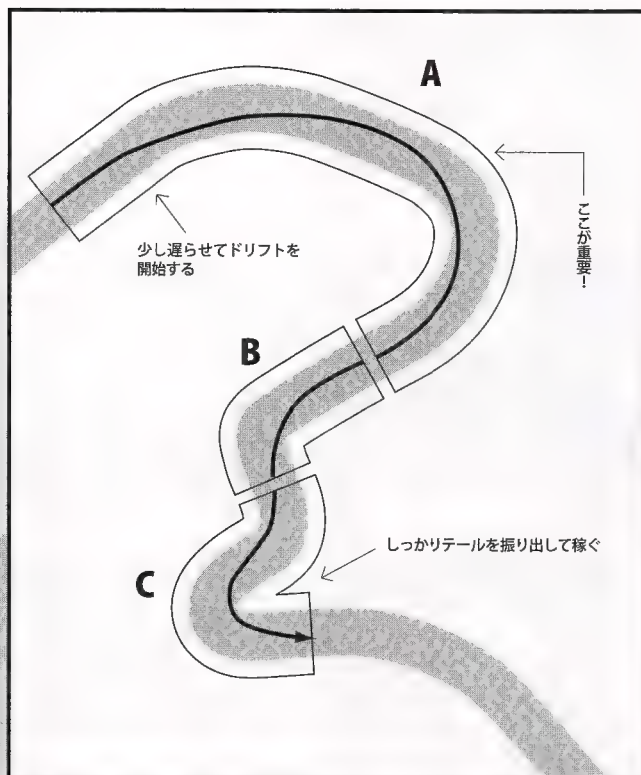
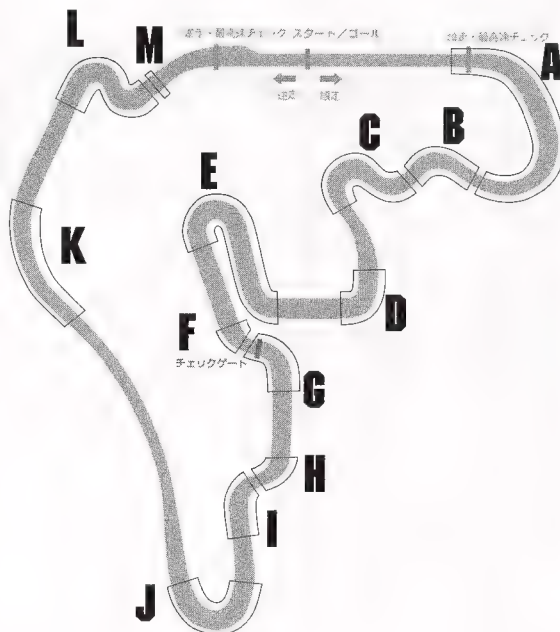
ベースにしたのはFD3Sだ。高速からの進入で、大きな横Ｇを受けても底打ちしないようにサスペンションを固める。そして挙動をしなやかにするために、柔らかさも持った足回りに仕立ててみた。

ドリフトポイント 第1区間「A、B、C」 目標2300pts.

この三つのドリフト区間で、どれだけ稼げるかが問題。

稼ぎに差が出るのは、前半の部分。高速で進入し、半径の違うコーナーをクリアしながらきついコーナーへつなぐAの区間だ。

Aの後半のきつい部分では、切り込む量よりもアクセルワークでラインを調整する。

ラインとは違うが、少し内側から進入し、途中のラインの膨らみに対応させる。

カギを握るのは進入部分。早めに減速を開始し、まず速度超過に十分注意する。その上でRの変化に合わせて切り込み量を調節。そしてアクセルを調整して、できるだけ横にしつつラインに乗せていくのだ。

Cは、速度の落とし過ぎに注意。しっかりアウトインアウトのラインに乗せよう。

BからCへは素早く切り返すことで、テールを振り出す。

ドリフトポイント 第2区間「D」 目標500pts.

ここの区間のレイアウトだけを見ると簡単に思える。しかし手前からのライン取りや加速のさせ方を失敗すると、うまくテールが振れずに稼ぎが悪くなるので要注意。

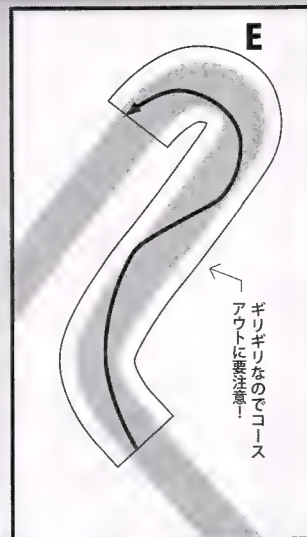
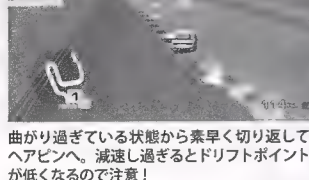
ここでしっかり稼ぐために、入る前の何も計測されない部分で素早く左にラインを移行させ、アウトから進入できるようにしよう。

D区間に入る前にテールスライドさせられればさらに稼げるぞ！

C区間の後、素早くラインを左側に移行できるかどうかが稼ぎに大きく影響する。

ドリフトポイント 第3区間「E」 目標1100pts.

逆バンクでラインが見にくい右コーナーの直後にきつい左コーナーがある。右を抜けた後、コース幅をいっぱいに使って左から右に移動する。ここでいかに速度を維持するかがポイント。減速し過ぎないように注意しよう。

最初の右コーナーの出口を曲がり過ぎる形で抜けられると、ラインを移行しやすくなる。

曲がり過ぎている状態から素早く切り返してヘアピンへ。減速し過ぎるとドリフトポイントが低くなるので注意！

素早く切り返して向きを大きく変える。あとはアクセルで調節。

ドリフトポイント 第4区間「F、G」 目標350pts.

ここは単純に切り返せばいい。しかし、後半のG区間の半径の方が小さいので、そのまま突っ込むと速度超過でコースアウトする。

そうならないために、中間でアクセルを緩めて速度を落としつつ向きを変えてポイントを上げていこう。

進入速度を落とすと、後半部分の緩いラインに乗せられなくなる。減速は中間部分で。

ドリフトポイント 第6区間「J」 目標1100pts.

それほどきつくないコーナーだが、序盤のラインが少し外側に膨らんでからインに近付くため、内側を走っていると稼ぎが悪くなる。後半部分のラインの膨らみに合わせるために切り込むタイミングを遅らせ、アクセルワークで向きを変えつつインを突こう。

進入前に外側に寄ると序盤の膨らませる部分に乗せられない。少し内側から進入すること。

ドリフトポイント 第5区間「H、I」 目標450pts.

ここはH区間の半径の方が小さくなっているので、第4区間の逆のパターンと思っていい。当然前半のコーナーに速度を合わせる。しかし、Iはラインを膨らませて脱出しないといけない。そのラインに乗せるために、早めにアクセルを踏み込んで半径を大きくして抜けていこう。

後半部分でハンドルを戻し忘れると、ドリフトのアングルがさらにきつくなるので注意しよう。

ライン通りに突っ込むと、内側に入り過ぎてしまう。テールを振ることでラインに乗せよう。

サイドブレーキを引くことで適度にテールを振り出す。これを繰り返し稼いでいこう。

ドリフトポイント 第7区間「K」 目標450pts.

半径が大きいこのコーナーでドリフトするのはなかなか難しい。

ブレーキングドリフトだと曲がり過ぎてしまい、切り込むだけではうまく横になってくれない。そこでここはサイドブレーキを何回も使うことで、テールを振るようにしよう。

また、ここは画面に表示されるライン通りに進入すると、途中でインに寄り過ぎてドリフトを継続できなくなってしまう。少しイン側から進入した方がいいだろう。

ドリフトポイント 第8区間「L」 目標800pts.

減速が遅れるとコースアウトする。早めに切り込むことでテールを大きく振り出そう。

稼ぐために向きを大きく変える。素早く戻さないと切り返した後、インを突けない。

丁寧に走ると脱出部分のラインが膨らまなくなる。思い切って突っ込んでいくことが重要！

稼げるラインが通常の攻略で走る最速のラインと同じなので、見た目には難しくない。しかし単にテールを振ればいいわけではなく、向きを大きく変えないと高得点は望めない。

まず、早めかつ思い切りよくハンドルを切り込もう。早くから向きを大きく変えた状態で、インを突く。

難しいのは切り返し。これはもう素早くやるしかない！　遅いと失速して出口のラインを膨らませられなくなってしまうからだ。

やり込み度合が試される WebMoneyカップ情報

アルカディアカップに続く新たなイベントレースとして開催されている「WebMoneyカップ」。次回のコースは超弩級Cのタイムアタックモードが舞台。曲がりくねった低速コーナーが大部分を占めるこのコースだ。右に開発陣お勧めのセッティングを掲載するので参考にしてほしい。

ちなみにこのイベントレースでは、ミッション別部門と車種別部門の入賞者に記念画像（レース走行時の車の画像）を配布している。詳しくはイベント情報ページを参照のこと。

（http://event.battlegear.net/bg4/bg4_05_top.html）

ストーリーは終盤へ ACEのGT-Rとバトルだ！

湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 3

湾岸ミッドナイト　マキシマムチューン3

恒例の隠しカーはもう乗ってるかな？　今回もアザーカーのカローラとハイエースがプレイヤーマシンとして登場するぞ！

湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3
■メーカー　：バンダイナムコゲームス
■ジャンル　：ドライブ
■操作方法：ハンドル＋アクセル＋ブレーキ＋ギア
■発 売 日：2007年7月（稼働中）
■使用基板：SYSTEM N2

Text: ずるずる

プレイスタイルで大きく変化する 特殊な称号をGET!!

車やプレイスタイルによって変化する称号。しかしたまに妙な称号が出ることもあるのだ。今回はそんなおかしい、特殊な称号を紹介しよう！

今回紹介する特殊な称号は、タイムアタックモードで得られるもので、完走はせずにリタイアすることでゲットできるのだ。条件は「特定の場所でリタイアする」こと。この称号をゲットするには、まずリタイアができるようにリタイア設定を「あり」にし、任意の場所で逆走すればOKだ！　出せるかな？

タイムアタックリタイア称号

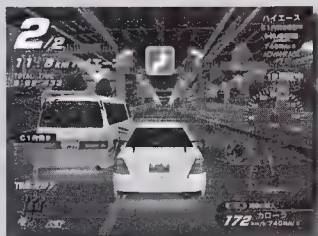
称号	リタイアする場所（条件）
湾岸の総理大臣	C1・霞ヶ関出口付近
湾岸の船乗り	横羽線・海洋大船付近
ナムコの倉庫	湾岸線・東扇島ナムコ倉庫付近
ダート好き	箱根・ダート部分を一定時間以上走行

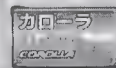
べんきょうしまっせ

いろんな場所に称号が隠されているぞ！「べんきょうしまっせ」は文面からコースは分かるよね！同じコースで「ポイントカード」も出せる！　その場所はいったいどこ？（ヒントは右の写真）　ほかにもさまざまなタイムアタックリタイヤ称号が用意されている。その一部を条件と併せて左で紹介するぞ。リタイアするポイントはかなりシビアに設定されているので、獲得するのにてこずるかも!?

今回ももちろんコマンド入力で登場「隠しマシン」 カローラ＆ハイエース

今作でも登場します、隠しマシン！　今回も前回と同じく隠しマシンとして使用可能になるのは、アザーカーとしてゲームに登場する「カローラ」と「ハイエース」だ。この２台を出現させる方法だが、マシンセレクト画面で、ギアを操作してコマンドを入力すればOK（下の表を参照）！　この２台以外にも隠しカーがあるかも!?

本シリーズの恒例といっても過言ではない「隠しマシン」。今回もアザーカーがマイマシンになります。

隠し車両出現コマンド

車名	コマンド
カローラ	4126
ハイエース	322322322

TOYOTA カローラ

タイプとしては一世代前のカローラ。ファミリーカーもチューンするとかなりレーシーに！　その走りっぷりはいかに？

TOYOTA ハイエース

こちらも一世代前のハイエース。車高が高いので、リアビューだと非常に見にくい。レーシーな1BOXを作るかな！

さらなる速さを求めて……

ストーリーモード

ストーリーモードも最終章に入り、バトルもさらにヒートアップ！　今回は首都高のGT-Rキラー「友也」なACEのマシンに乗り、よりシビアなバトルを展開する。

「ガレージACE編」前編

ACEのドライバーとして後藤に認められた友也がアキオやブラックバードとの出会いを経て、首都高ランナーとして成長していく

友也は幾多のバトルを通して成長していく。

●第61話　VS.友也（今日子同乗）

お勧めセッティング：グリップ重視・「G」or「HG」・640馬力

神田橋ランプをスタートし、C1外回りをぐるりと回る。そして竹橋JCTの手前にあるゴールを目指す。

C1が舞台になるので、セッティングはグリップ重視に。きついコーナーが苦手な人はセッティングを「HG」にして、接触しないようにするといいだろう。そうすれば勝ちやすくなるはずだ。

勝負のポイントは千鳥が淵の右赤コーナー。ここをノーミスで抜けて逃げ切ろう。

千鳥が淵の赤コーナーは残り1キロのところ。ここでのミスは命取りに！

●第62話　VS.友也（[illegible]同乗）

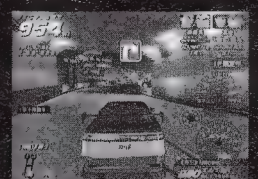
お勧めセッティング：バランス重視・「B」or「G」・680馬力

有明ランプをスタートしたら、湾岸線東行きを走り、辰巳JCTから深川線へ。箱崎JCT、江戸橋JCTを経由してC1外回りに合流し、浜崎橋JCTから羽田線に入る。最後は芝浦JCTで台場線に入り、レインボーブリッジの上にあるゴールを目指す。

高速区間からのスタートだが、後半にC1も走るので、ここはバランス重視のセッティングでOK。しかし不安な人は「G」のセッティングにして、走りやすさを優先しよう。

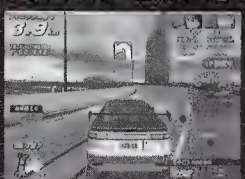
勝負のポイントは、C1の汐留付近から浜崎橋JCT、そして芝浦JCTまでの区間。切り返すコーナーが多く、連続で接触しやすい。ミスしないことを最優先に走ろう。

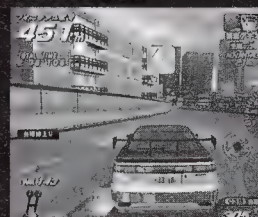
汐留の切り返す赤コーナーは要注意！

芝浦JCTの切り返しもミスしやすい。

●第63話　VS.友也&朝倉 アキオ

お勧めセッティング：バランス重視・「D」or「B」・740馬力

羽田ランプをスタートし、昭和島JCTから東海JCTを経由して湾岸線東行きに合流。有明JCTから台場線に入ってレインボーブリッジを渡り、芝浦JCTの手前のゴールを目指す。

台場線で速度が落ちるが湾岸線でリードを広げて逃げ切りたいので、セッティングはバランス重視。もしくはややパワー重視の「D」にしてストレートで勝てるようにしよう。

有明JCTの左赤コーナーは、速度超過で進入しやすい。早めに減速を！

勝負のポイントは有明JCTの左赤コーナー。キツイこのコーナーで大きなミスを犯すと負けに直結する。しっかり減速して、接触せずに曲がるようにしよう。

ゴール直前の左から右への切り返しでは接触に注意して、慎重に抜けること。

●第64話　VS.友也&島 達也（北見同乗）

お勧めセッティング：グリップ重視・「G」or「HG」・640馬力

芝公園ランプをスタートし、C1外回りをぐるりと1周して、再び芝公園のゴールに戻ってくる。

C1外回りなので、テクニカルコーナーが多い。そこで確実にマシンをコントロールするために、グリップ重視のセッティングにしよう。

勝負ポイントは汐留の先。左から右への切り返しの途中で友也がスピンするので、それを左側に寄って避ける。浜崎橋JCTの右赤コーナーは、接触しなければ抜かれないだろう。

江戸橋JCTの右赤コーナーで離されても、焦らずに追いかけよう。

汐留の先、左から右に切り返す手前で友也が右側でスピン！　左側に寄って避けよう。

●第65話　VS.朝倉 アキオ（友也同乗）

お勧めセッティング：バランス重視・「D」or「B」・760馬力

芝浦ランプをスタートし、羽田線から横羽線に入り、生麦JCTの手前にあるゴールを目指す。

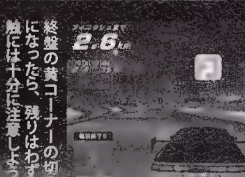
コース幅が狭く、全開で抜けられないコーナーが多いので、バランス重視のセッティングにしよう。

腕に自信があればセッティングを「D」にして、切り込みとアクセルを調整しながら攻めてみよう。

大師料金所までにいくつかテクニカルなコーナーがあるが、そこはまだ勝負には影響しない。大きなミスだけに注意して走ろう。

大師料金所の先からはキツイコーナーが無くなるが、コース幅を使わないと通過速度が下がってしまい、抜かれやすくなる。

勝負のポイントは後半。コーナーは緩くてもアザーカーによってラインが難しくなる。早めに対応して逃げ切れるようにしよう。

羽田ランプの手前の左黄コーナーは、速度超過になりやすい。

大師料金所の手前にある左コーナーは、視界が悪い。素早くラインを合わせよう。

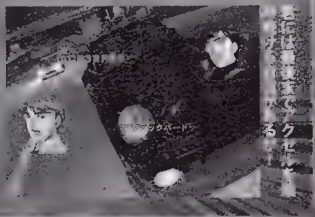
黄コーナーだが、コース幅が狭い。アクセルを調整して抜けよう。

終盤の黄コーナーの切り返しになったら、残りはわずか。接触には十分に注意しよう。

チューナーするのマキシ3情報

第60話をクリアした段階で、MAXパワーは815馬力。第61話から最後まであと20話あるので、もう2段階チューンアップが予想できる。しかしその後ストーリーモードでバトルに勝っても、ゲージの増え方が微量！　その増え方から判断するに、10話クリアでは満タンにはならない。ということは最終チューンアップは全80話クリアが条件ということになる。

「ガレージACE編」後編

走り屋として成長した友也が、ACEの看板カーとなるGT-R&チューンを担当していく。バトルはさらにヒートアップするぞ！

●第66話 VS.友也(後藤同乗)

お勧めセッティング：パワー重視・「DG」or「D」・800馬力

空港中央ランプをスタートして、湾岸線西行きを走り、大黒JCTから大黒線に入る。生麦JCTから横羽線上りに入った直後のゴールを目指す。

走るコースのほとんどが湾岸線なので、超高速バトル向けのパワーを重視したセッティングがいいだろう。

しかし後半、大黒JCTからコース幅が狭くなり、テクニカルコーナーが出てくる。その部分に不安があるプレイヤーは、湾岸線区間で差を付けにくくなるが「DG」ではなく、「D」にして、確実に勝てるようにしよう。

長い湾岸線は、とにかく接触に注意し、差を広げることに集中。勝負のポイントは大黒JCTの先。コース幅が狭いので、アザーカーの位置を確認しながら絶対に接触しないように注意して走ろう。

大黒JCTの右黄コーナーは、Rが変化する。インキープする際はラインに注意しよう。

残り1キロ付近ではアザーカーが連続して出てくる。これを利用して逃げ切ろう。

●第68話 VS.友也

お勧めセッティング：バランス重視・「D」or「B」・740馬力

羽田ランプをスタートし、昭和島JCTから湾岸線東行きに合流。そして大井JCTから再び羽田線に戻り、浜崎橋JCTからC1外回りに入って芝公園の先にあるゴールを目指す。

お勧めはバランス重視か「D」。勝負のポイントは、浜崎橋JCTから。きつい左コーナーでのミスに注意して逃げ切ろう。

芝公園クランクのミスは命取りになるので、オーバーランに注意すること。

●第67話 VS.朝倉 アキオ(北見同乗)&島 達也(友也同乗)

お勧めセッティング：パワー重視・「DG」or「D」・800馬力

大黒ふ頭ランプをスタートし、湾岸線東行きに合流。大井JCTで羽田線上りに入り、羽田線に合流した直後にあるゴールを目指す。

コースのほとんどが湾岸線なので、超高速バトルでライバルに負けないようにパワー重視にしていこう。

終盤に出てくるきついコーナーが不安な人は、「D」のセッティングにしてもいいだろう。

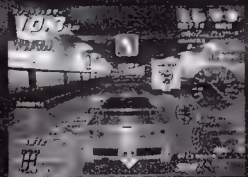
湾岸線では、アザーカーとジャンプに注意。ジャンプすると空中ではハンドルは効かないので、ジャンプ前に白線の上に車を移動させる。

緩い高速コーナーでは、車線を変えずに走りアザーカーと接触しないようにしよう。

勝負ポイントは大井JCTから。ここのきつい二つのコーナーを、ノーミスで抜けられるかがカギとなる。

コース幅が狭いので、早めに減速を開始することが重要。その上でできるだけインをキープして、抜かれないようにする。最後は加速しながら羽田線に合流していこう。

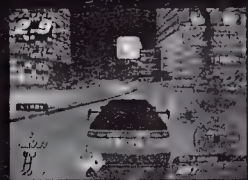
大井料金所の先に大井JCTがある。料金所は左側のレーンを

湾岸線の高速コーナーは、車線上を走るようにすれば接触しにくい。

羽田線への合流手前の右赤コーナーは、ミスしないためにも慎重に走ろう。

●第69話 VS.友也&朝倉 アキオ

お勧めセッティング：グリップ重視・「G」or「HG」・640馬力

芝公園ランプをスタートし、C1外回りを一周。その後、浜崎橋JCTで羽田線へ入り、すぐ先の芝浦JCTから台場線へ。最後はレインボーブリッジの上にあるゴールを目指す。

C1を長く走るのでグリップ重視がいいだろう。接触を確実に回避したいなら「HG」にしてもOKだ。

勝負ポイントは汐留付近から。切り返しはしっかりアクセルを緩めてミスせずに抜けていこう。

汐留の切り返す赤コーナーで接触すると、不利な展開になってしまう。

浜崎橋JCTの凸部分で油断すると、ラインがずれてミスしやすい。ジャンプには要注意。

●第70話 VS.友也&島 達也(途中から朝倉 アキオ合流)

お勧めセッティング：パワー重視・「DG」or「D」・800馬力

有明ランプをスタートし、湾岸線東行きを走って有明JCTから台場線に入る。芝浦JCT、浜崎橋JCTを経由し、C1内回りに合流して江戸橋JCTへ。ここでアキオが合流する。そして箱崎JCTを経由して深川線に入り、辰巳JCTから湾岸線西行きに合流。最後は大井JCTでUターンして羽田線上りに入り、合流した直後のゴールを目指す。

C1を走るのでセッティングに悩むが、後半の超高速バトルを考え、パワー重視に。ハンドリングに不安がある人は「D」しよう。

勝負ポイントは、二人が失速した先の大井JCT。二つの赤コーナーは、早めに減速を完了すればノーミスで抜けられる。

辰巳JCTを曲がり、湾岸線に入ってからが真剣勝負！ 合流の際には接触に注意。

有明付近で友也が失速。左右のどちらかにマシンを寄せて走ればぶつからない。続いて東京港トンネル内で島が失速。右寄りを走ってやり過ごし、速度を維持しよう。

[illegible]

チューナーするのマキシ3情報

マシンのセッティングは、マシン性能やコースレイアウトなどを考慮して決めていく。そしてミスせずに速く走れるマシンを目指すわけだが、それだけではバトルを有利にできない。重要なのは、そのセッティングのマシンを乗り手が使えるか否かだ。まずは自分の操作能力を把握し、それをベースにセッティングを詰めていこう。

GUILTY GEAR XX Λ CORE ™

350人を超える大規模な大会！

9月22日から23日にかけて、京都・neo amusement space a-choにてランバト5周年記念大会が開催された。その激戦の模様をリポートしよう！

Text:KZA

ギルティギア イグゼクス アクセントコア
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2006年12月（稼働）
■使用基板：NAOMI GD-ROM

最新攻略記事や過去記事をアルカディアモバイルでチェック！

a-choランバト5周年記念大会

5周年を迎えたa-choのランバト記念大会。初日のプログラムは、「5周年記念のランバト」と「同キャラ3on3」の二つ。関西近郊のプレイヤーほか、[illegible]からもプレイヤーが集結した。この日活躍したのはテスタメントを操る「少年」。194名が参加したシングル戦のランバトで安定した活躍を見せると、決勝で東京・立川の「ラーク」（梅喧）を倒して優勝。続く同キャラ3on3も「MINT」、「でぃ」と組んで、決勝でファウストチームを倒して2連覇。テスタメントの可能性を完全に引き出すとどうなるかということを、まざまざと他キャラ使いに見せ付けてくれた。

そして2日目、[illegible]となる3on3には参加チーム数が119チーム

ドラマ ボディ
ピアスのマーボー（エディ）、4（ソル）、でぃ（テスタメント）

新世紀ヲモングリオン
碇ヲモン（カイ）、綾波かえる（エディ）、惣流・ヒイロ・ラングレー（ジョニー）

ニートエクステンド
こいち（イノ）、つよし（ポチョムキン）、かずき（ディズィー）

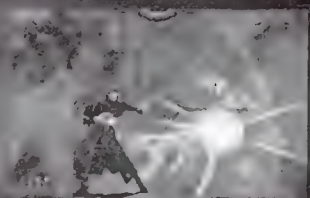
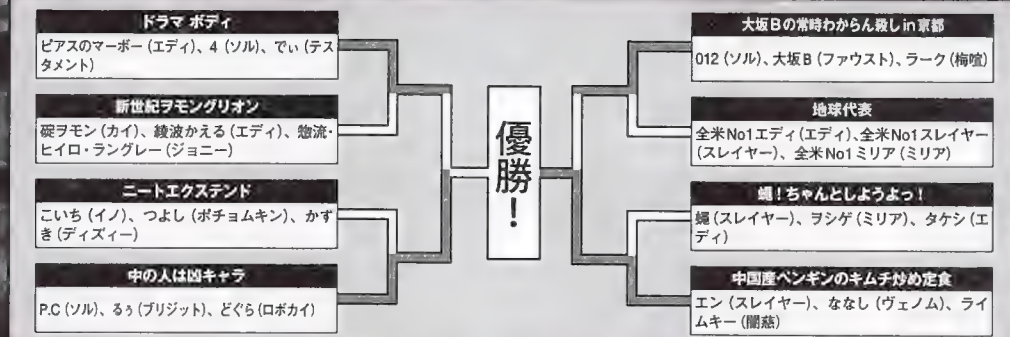
中の人は凶キャラ
P.C（ソル）、るぅ（ブリジット）、どぐら（ロボカイ）

優勝！

大坂Bの常時わからん殺しin京都
012（ソル）、大坂B（ファウスト）、ラーク（梅喧）

地球代表
全米No1エディ（エディ）、全米No1スレイヤー（スレイヤー）、全米No1ミリア（ミリア）

蝿！ちゃんとしようよっ！
蝿（スレイヤー）、ヲシゲ（ミリア）、タケシ（エディ）

中国産ペンギンのキムチ炒め定食
エン（スレイヤー）、ななし（ヴェノム）、ライムキー（闇慈）

と、350人以上のプレイヤーたちが集った。この日の焦点となったのは、「少年」の3連覇を阻止するのはだれかと、重い腰を上げた闘劇07覇者・ラスボス「小川」の動向。このほか「まちゃぼー」、「こいち」、「かきゅん」などを筆頭に、多くの関東からの遠征勢の活躍も期待されたが、リーグ戦のくじ引きでぶつかり合ってしまうことになる。

ここで意地を見せたのは、闘劇07ベスト4まで上がったものの、活躍できなかった「012」（ソル）。闘劇でのうっぷんをはらすかのごとく、「J.T」、「小川」、「まちゃぼー」を連破してチームを決勝トーナメントまでのし上げる。イベントでの3連覇にリーチが掛かっていた「少年」は、同じく西の[illegible]「ヲシゲ」に押し切られて敗退してしまった。

そして出そろった8チームは、上記トーナメントのメンツ。[illegible]となった。[illegible]のトーナメントでは、ロボカイを「どぐら」が大活躍。関東の[illegible]【ニートエクステンド】を[illegible]【ドラマ ボディ】も[illegible]一気に決勝へと駆け上がり、[illegible]

対する右側のトーナメントでは、[illegible]からのアクションゲームを展開する「大坂B」が会場を沸かせる。アイテムを確認しての前方or後方移動での機敏な動きと、相手の攻撃を迎撃するテクニックを見せ付けて、免疫の無い地域のプレイヤーをどん底にたたき落とした。だが、最後はその立ち回りを知っている関東勢【中国産ペンギン～】「ライムキー」に封殺され、準決勝で敗退してしまった。

チーム内に強キャラが少ない【中国産ペンギン～】と【中の人は～】の決勝戦は、意外なキャラが活躍することになった。先鋒戦では画面上をローリング移動で動き回る「るぅ」を「ななし」がシューティングのけん制でうまくとらえて倒すと、すかさず[illegible]。ここで出てきたのは、徐々に調子を上げてきた元関西、現関東勢の「ライムキー」。[illegible]は相手のダウン復帰を読んで、[illegible]技を途切れさせての空中投げで「P.C」を仕留めると、ここまで6タテとこちらも昇り調子の大将「どぐら」も圧倒する。[illegible]の差し込みでダメージを稼ぎ、[illegible]を読み切ってのダッシュからの[illegible]でK.O.

「AC」では決して[illegible]キャラではない闇慈だが、この日は並み居る強キャラたちを抑えて大活躍。[illegible]

[illegible]

闘劇覇者「小川」は、いい仕上がりを[illegible]ものの、「012」に暴れをうまくつぶされ[illegible]

G3の新たなランバト

G3通信。

[illegible]
http://[illegible]

新たなお祭りの場！

[illegible]

[illegible]

表記の見方 ※本文中の略称や略語は以下の意味を表します。ガトリング……ガトリングコンビネーション　ダスト……ダストアタック　ロマキャン……ロマンキャンセル　チッドアングル……チッドアングルアタック　【 】……ガトリングでのつなぎ(カッコ内)　[illegible]……キャンセル　[illegible]……ジャンプキャンセル　[illegible]……ロマンキャンセル　[illegible]……フォースロマンキャンセル

『頭文字D AS4』全国大会「史上最速伝説5」開催！

全国大会出場を賭けた地方予選がスタート！　大会ではコースを速く走るテクニックを駆使し、いかにライバルの前に出られるかがカギになる！

店舗予選開催日程

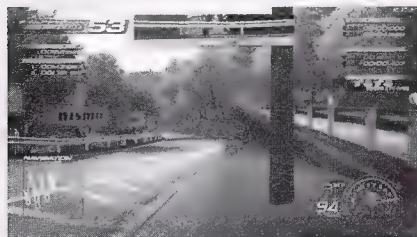
終了	クラブセガ旭川（北海道）
終了	クラブセガ港北（神奈川）
11月3日（土）	クラブセガ秋葉原（東京）
11月4日（日）	岡山ジョイポリス（岡山）
11月10日（土）	クラブセガ金山（愛知）
11月11日（日）	セガワールド布施（大阪）
11月17日（土）	セガワールド白河（福島）
11月18日（日）	セガワールド和光（埼玉）
11月23日（祝・金）	池袋GIGO（東京）
11月24日（土）	クラブセガ博多（福岡）
11月25日（日）	クラブセガ姫路OS（兵庫）

頭文字D ARCADE STAGE 4
■メーカー：セガ
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
■発売日：2007年2月下旬（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

Text: ずるずる㊥

コースを熟知しているかがバトルを左右する

コースを暗記することはライバルよりも速く走るために必要不可欠な要素。しかし対戦となると、最速ラインではなく高い速度で走れる部分を作り出すことが重要になる。その速度差を利用してライバルの前に出て、ライバルが抜きにくるラインをつぶしていくのだ。

そのポイントをいくつ見出せるかが勝ち負けを左右する。その部分に注目すると、大会を見に行く意味も大きくなるぞ！

多少遠回りになるが、早めにハンドルを戻すことで先に加速状態に入るというのも、一つのテクニック。次がコーナーが逆だと、インを取れる可能性が生まれる。

店舗予選大会レギュレーション

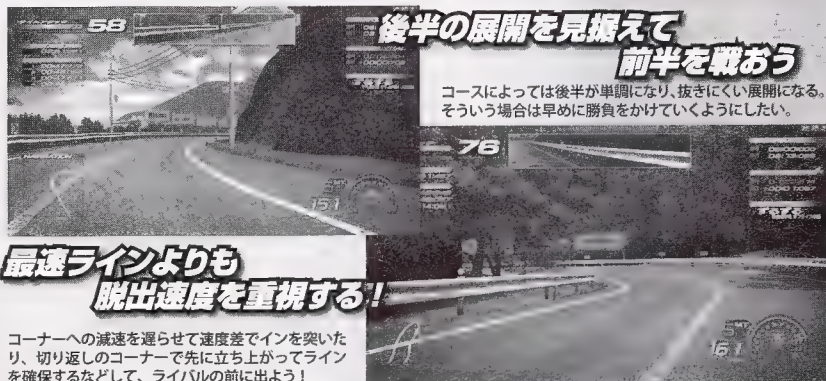
○本大会は、個人戦・トーナメント方式で実施します。
○モードは『店内対戦』です。
○全対戦、「ブースト（後続車補正）あり」です。
○対戦するコースは下記の7枚の「コース決定クジ」によるクジ引きで決定します。
　コンディションは「晴」のみ、昼夜はクジを引いたプレイヤーが指定することができます。
　①妙義（下り）、②赤城（下り）、③秋名（下り）、④いろは坂（下り）、⑤筑波（往路）、⑥自由選択、⑦自由選択
　※自由選択を引いた場合は、①～⑤の中から好きなコースを指定することができます。
○対戦前に対戦者同士がジャンケンし、勝ったプレイヤーが「コース決定のクジを引く権利」と「スタート位置を選択する権利」のいずれかを選ぶことができます。
○「スタート位置を選択する権利」があるプレイヤーは対戦するコースが決定した後にスタート位置を選択することができます。
○「頭文字D免許証」の使用制限はありません。対戦ごとに、コースに合わせて車種を変更できます。
○同タイムでゴールした場合は、同一条件（コース・車種・スタート位置など）で再レースします。
○対戦中、機械に不具合が生じた場合は、対戦を中断し再レースしますので、すみやかにスタッフまでお申し出ください。
　対戦終了後に申し出ても、受け付けられないので、ご了承ください。
○プロジェクトDの精神・走り屋精神に則り、正々堂々と対戦してください。

全国決勝大会　　2007年12月15日
※開催地：東京（予定）。詳細は決定次第HP上で告知致します（アドレスは下記）。

マイカーセレクトが重要

大会で使用されるコースは五つ。対戦で勝つには、どのコースでも速く走れることが重要だが、速く走るためにはもう一つ、欠かすことができない要素がある。それは使うマシンである。

乗り慣れたマシンで対戦をすることは非常に重要だが、タイムアタックの全国ランキングを見れば分かる通り、各コースで速いタイムを出しているマシンはある程度決まっている。速く走ることだけを優先するのであれば、そのコースで速いマシンをセレクトすることが、必要不可欠といってもいいだろう。

マシンを変えることはレギュレーションで許可されている。どのコースでも速い車で走れるように、そのマシンが登録されているカードを作ることが重要な作業となるはずだ。

後半の展開を見据えて前半を戦おう

コースによっては後半が単調になり、抜きにくい展開になる。そういう場合は早めに勝負をかけていくようにしたい。

最速ラインよりも脱出速度を重視する！

コーナーへの減速を遅らせて速度差でインを突いたり、切り返しのコーナーで先に立ち上がってラインを確保するなどして、ライバルの前に出よう！

『頭文字D ARCADE STAGE 4』公式ウェブサイト:http://initiald.sega.jp/　イベント情報ページ:http://am.sega.jp/

プロの赤裸々な日常に迫ります!

セガネットワーク対戦麻雀
MJ3エボリューション

『MJ4』の発表で、さらなる進化段階を迎える『MJ』シリーズ！
今回は趣向を変えて、『MJ』にてSランクプロとして参戦中の吉田知弘プロに、知られざるプロ世界の実態をお聞きしました。初心者の人もプロ雀士を本気で目指す人も、その華麗(!?)な生き様から強さの秘けつを学ぶべし！

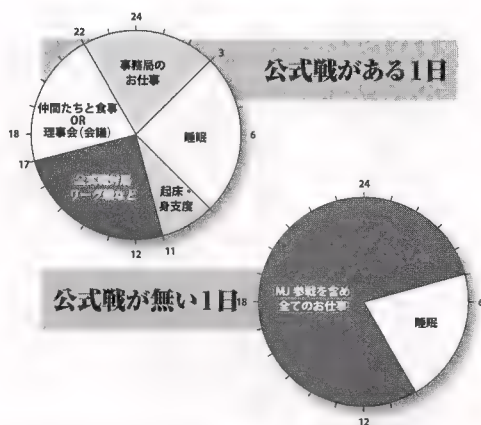
セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション	
■メーカー	セガ
■ジャンル	ネットワーク対戦麻雀
■操作方法	タッチパネル／ボタン
■発　売　日	2007年3月下旬(稼働中)
■使用基板	Chihiro™

Text：カイゼルちくわ

プロになるまでにどんな波乱万丈が!?

──それでは、まずプロ雀士になるまでのいきさつをお聞きしたいのですが、麻雀を覚えたきっかけは何でしたか？
吉田　すごい些細なんですけど、高校時代にバイトしていた店で、大学生の先輩に麻雀やろうと誘われたのが覚えるきっかけでした。まぁ、その時からこう、麻雀をやるために学校を……。
──ああ、まぁ、言わずとも……(笑)。
吉田　高校くらいの時分だと、大学の先輩と遊ぶと楽しいんですよね(笑)。まぁ、それが原因というわけではないのですが、進路を大学から専門学校に変更しました。
　でも、そのころはあまり麻雀はしてなかったですね。ただ、そこでまた些細なことですが、先生とケンカになって自主退学に。
──いや、わりと些細じゃないです！(汗)
吉田　で、一年くらいフリーターをやった後、調理師免許を取って箱根のペンションに働きに行くことになるんです。そんな芦ノ湖の側で過ごす環境の中で、「このままではいかんなぁ」と思うようになりまして、大学に通おうと一年間勉強して、入学したんです。
──す、すごいドラマチックですね(汗)。
吉田　まぁ、大学ではなぜか麻雀ができる友達しかいなかったんです。正直、高校三年間で麻雀はもういいや、と思ってたんですけれど(笑)。
──今、プロらしからぬ発言がっ(汗)。
吉田　プロといえば、麻雀のプロ団体があることは昔から知っていたんですが、非常に狭き門だったんですよ。それが当時少しオープンになりまして、落ちても受かってもネタになるだろうと試験を受けたら、受かったんです。
──プロ志願の理由は「ネタ」でしたか……。
吉田　当時は就職氷河期でしたし、ただの大学生でいるよりはいいだろうと、そこから大学に通いながらプロ活動を始めたんです。
──プロ活動と学業の両立は大丈夫でしたか？
吉田　一年の時は順調だったんですけれど、二年で単位が全然足りなくなりましたね(笑)。でもそこで一念発起して、三年終了時には卒業単位を取りきったんです。
──すごッ!?　やれば出来る子の典型ですよ！
吉田　そういうところは極端なんですよね。二年の時に友達に馬鹿にされて、「お前ら来年見とけよ！　逆の立場にしてやるからな！」と(笑)。それで四年時には大学には籍だけ置いた状態で、就職活動もしたんですけれど……。
──氷河期真っ只中だったワケですよね。
吉田　某メーカーさんのゲームセンター営業職は、最終面接まで行って落ちました(笑)。
──そこはセガじゃないんですか!?
吉田　残念ながらそこまでの偶然は(笑)。それで就職もできないなら、四年間続けてきたプロ雀士をもうちょっとしっかり続けてみようかと、楽観主義の親にも相談して決めたんです。
──なるほど、いい親御さんですねぇ。
吉田　最近は風当たりが強いですけどね。そろそろ結婚も、とか(笑)。基本、女性運は悪いと協会員には太鼓判を押されていますし……。
──麻雀のように、運を呼んでください(笑)。
吉田　いや、麻雀運を女性運に変えられるなら！
──ひい、プロとしてその続きはッ!?(汗)
　えー、まとめますと某ゲームメーカーさんに面接で落ちたのがプロへのきっかけ、と！
吉田　ま、まぁ……そうなんですかね(笑)。

プロの世界の実態(?)を聞く！

吉田　それで大学を卒業した2001年の秋に、「最高位戦日本プロ麻雀協会」から独立団体を立ち上げる動きがいくつかありまして、そこで今の日本プロ麻雀協会が誕生したわけです。
──そういえば、日本プロ麻雀協会の協会員には、若い方が多い感がありますね。
吉田　たしかに、平均年齢は27、8歳だったと思います。技術的にはまだまだですが、将来的には若さ故の衝突などもいい作用となって、主力選手が育ってくれればと思っています。
──なるほど、若い組織なだけに今後に期待大ですね。と、ちょうどプロ団体のお話が出たところで、ちょっとこのプロ雀士生活タイムテーブルを書いていただきたいのですが……。
吉田　あ、はい分かりました〜。(カリカリ)日によってまちまちですけど、こんな感じです。

はみだしEVO
本インタビューは会議室での収録後、エンブレの社員食堂でのより砕けたトークに発展しまして、誌面に載せられないディープなお話もたくさん聞かせていただきました(笑)。その中でも興味深かったのは、海外の麻雀事情。アメリカの人は暗刻系が多く順子はあまり狙わない、七対子や緑一色はアメリカ生まれの役、などなど、麻雀が国際的競技であることを再確認できました！

——拝見します。ん？　あの、対局が無い日が、その……（汗）。

吉田　最近は事務局に寝泊りしてます。常に仕事、その合間に睡眠をねじ込んでいます。

——公式戦が無い日もそこまで多忙とは……ちなみに協会の理事、本部事務局長も務める吉田プロですが、お仕事の内容というのは？

吉田　まず協会で開催される公式戦の運営と、ゲストや事務、会計の管理などです。それに『MJ』参戦の管理など、事業対応も請け負っています。ほかにも原稿を書いたり、副代表の鍛冶田が経営するコンビニの手伝いとか。

——なるほど、多岐な……って、え？（汗）

吉田　麻雀のみならず、今のような事務仕事に興味がある方がいましたらぜひ！

——専門職を雇ってください!!（笑）と、ちょうど生活の話も出ましたが、実際ほかの協会員のプロ雀士の方はどんな生活を？

吉田　まだこの世界は未開の地ですので、おおむねのプロは他の仕事しながら活動しています。その仕事の幅は広く、雀荘勤務や普通のサラリーマン、それこそアルカディアさんと同じような雑誌編集の仕事をしている人もいます。変わったところでは声優をやりながらというプロもいたりします。

——ちなみに、吉田プロがプロになったころは、実際どのような……？

吉田　プロになったばかりのころに、目をかけてくれた先輩にオープンするお店の手伝いをしてくれないかと誘っていただきまして。そういえば、そのオーナーがとある編集プロダクションでライターをしていたため、麻雀とまったく関係ないこともやらされました。まー、今となってはいい思い出かな……（笑）。

——その仕事内容が気になるところですが……。それはさておき、昔と今とで麻雀のイメージを比べるとどうでしょう？

吉田　たしかに昔は、暗いイメージが強かったのは否めません。しかし今は、先輩たちの頑張りのおかげで、さまざまなメディアを通して麻雀が楽しく身近なゲームであると広まってきていると思います。それを僕らはもっと発展させるよう、日夜各事業で頑張っていきたいと思っています。

プロの心構え、ぜひご教授を！

——ではここからは、少し真面目にプロとしてのメンタルの部分を伺いたいと思います。まずはプロとして、勝負に臨む際の心構えを教えていただけますか？

吉田　第一に考えていることは、自分の打牌に「責任」と「誇り」を持つことですかね。

——勝つことが第一ではないんですか？

吉田　たしかに麻雀プロですから、名を残すには戦いには勝たないといけませんね。でも、この世界でそれをコンスタントに成し遂げられるのは、ほんの一握りの人たちです。さらに偶然性の高いゲームで、それはなおのことですから。

ですので、せめてプロとして麻雀を打っていく以上、自分の選んだ打牌理由を人に聞かれた時に明確に答えること（責任）と、その結果で起きた出来事に胸を張ること（誇り）、これだけはきっちりしていこうと常に考えています。

——なるほど、自分の価値観と誇りは貫き通すわけですね。ちなみに、『MJ』参戦と実際のプロ同士の公式戦にはどのような違いが？

吉田　『MJ』ですと個人的な考えですが、対局しているプレイヤーさんに楽しんでいただきつつ、勝ちに行くスタイルで臨んでいます。

プロ同士の公式戦、たとえばリーグ戦ですと、対局結果がその年度に限らず来年度にも影響するので、先を見据えた判断も加わります。よって、ときには苦しい立場の人間をより追いつめるなど、一般の方が「？」と思う対局内容も若干あります。

——それ故に厳しく、だからこそ極みも見えてきそうな世界ですね。

吉田　まずはアマチュアの方には麻雀の面白さを最初に知っていただいて、楽しんでいただきたいところです。そこからこちらの世界を志したいと考えたなら、勝ちに行く、そしてアマチュアの皆さんに楽しさを知っていただくという立場になる際に、改めて責任と誇りをちゃんと持っていただければと思います。

——なるほど。プロの職業意識、魅せていただきました！　では最後にまとめとして、『MJ』プレイヤーの皆さんに一言お願いします。

吉田　もしもプロを目指して「強くなりたい」と思っているなら、まずはどんな理由で負けてもそれを素直に受け止めて、人のせいにしないことから始めてください。これが出来ないと、厳しいですが絶対に強くなれないと思います。

麻雀を始めたばかりの方には、パズル的な要素があってとっつきにくいとは思いますが、そこを紐解くのも麻雀の面白さですので、「ここは何を切ろうか」などと迷った場面があったらそれを覚えておいてメモしてみると、それだけで上達が早くなると思います。

——つまり、麻雀で勝つには反省しようということですね。

吉田　そうですね、どんな競技でもこれは同じだとは思いますけど、やっぱり勝てるようになると面白いじゃないですか（笑）。

——本日はありがとうございました！

（敬称略　2007年10月4日、エンターブレインにて）

吉田　知弘　プロ

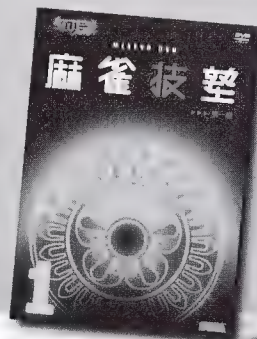
1975年生まれ、麻雀暦16年。2002世界麻雀選手権団体優勝、第2回雀将戦優勝、第5回日本オープン準優勝などの経歴を持つ現役第一線のプロであり、日本プロ麻雀協会で理事と本部事務局長を兼任。麻雀の面白さを世に普及すべく、協会の顔として各方面で活躍中。下記『麻雀技塾』ではレクチャー講師を担当。

吉田プロのインタビュー完全版をアルカディアモバイルにて配信中です。まだまだ聞き足りないという方は是非チェックしてください。

MJ3EVO DVD全6巻 続々発売！

『MJ』がなんと、全6巻の大ボリュームでDVD化！　現在好評発売中の1巻、2巻に続き、待望の3巻、4巻が11月22日（木）に発売となる。もちろん日本プロ麻雀協会も全面協力中だ！

1巻と2巻ではリーチとダマテンについての講習が続いた、タレントのコージー冨田さん出演の講習コーナーだが、3、4巻ではナキとメンゼンの講習を開始！　16人のプロ雀士が『MJ3EVO』の筐体で激闘を魅せるリーグ戦も引き続き収録しており、『MJ』ファンのみならず全麻雀プレイヤー必見の内容になっているぞ。

そして麻雀素人のタレント・くまきりあさ美さんが三ヵ月でプロテストに挑む企画も続行中。プロの指導のもと、奇跡は起こるのか!?

各巻ともに価格は2,940円（税込）。5巻、6巻の発売日も、判明次第公開していくぞ！　麻雀のテキストとしてのみならず、セガのゲームDVDならではの企画コンテンツも充実のこのシリーズ、絶対に買いだ！

はみだしEVO　プロ雀士への道に興味を持ったというあなたには、まずは日本プロ麻雀協会のHPで協会の目的やプロテストの概要を調べてみよう！　HPアドレス→　http://www.npm2001.com/
また、今回紹介したDVDがネット上で買えるセガダイレクトのアドレスはこちら→　http://segadirect.jp/
「MJ3EVO」のリプレイ動画が見れる「セガチャン」も要チェック！　→http://www.sega.co.jp/segachan/home.shtml

ARCADIA

Present

読者アンケートにご協力ください

株式会社エンターブレインでは、弊社ゲーム雑誌において読者アンケートを実施することになりました。みなさまの貴重なご意見・ご要望をいただくことにより、より有益な雑誌作りの資料とさせていただきます。なにとぞご協力くださいますよう、よろしくお願いいたします。

合計30名様

アンケートにお答えいただいた方の中から、抽選で下の商品をプレゼントいたします。

全国共通図書カード　¥5,000分

日本全国の図書カード取り扱い店11,682店舗（2007年8月1日現在）にてご利用いただける全国共通図書カード（お一人様¥5,000）を、計30名様にプレゼント!!

■アンケートご記入方法

以下の質問について、（○はひとつだけ）（○はいくつでも）などの指示にしたがって、該当する番号に○をお付けください。お手数ですがご記入後はキリトリ線にそって切り離し、必ず80円切手を貼った封書にてご返送下さい。

■<宛先>〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　㈱エンターブレイン広告部　アルカディア アンケート係

■<締切>2007年11月30日（金曜日）当日消印有効

■<当選者発表>当選者の発表は、賞品の発送（2007年12月以降を予定）をもって代えさせていただきます。

※このアンケートは、読者のみなさまのゲームに関する実態の把握を目的として実施しています。集計結果は、お客様個人を識別することができない情報データとして統計処理いたします。

1 ゲームセンターにはどのくらい行きますか?（○はひとつだけ）

1. 毎日
2. 週に3〜4回
3. 週に1回程
4. 月に2〜3回
5. 月に1回程
6. あまり行かない

2 一回ゲームセンターに遊びに行く時にどのくらいお金を使いますか?（○はひとつだけ）

1. 500円未満
2. 500〜1000円未満
3. 1000〜3000円未満
4. 3000〜5000円未満
5. 5000〜1万円未満
6. 1万円以上

3 どのジャンルのゲームが好きですか?（○はいくつでも）

1. 格闘
2. シューティング
3. アクション
4. スポーツ
5. 音楽
6. パズル
7. 麻雀（脱衣含む）
8. 体感
9. シミュレーション
10. カードゲーム
11. クイズ

4 ビデオ・体感ゲーム以外にゲームセンターで遊ぶゲームはどれですか?（○はいくつでも）

1. メダル
2. プライズ
3. プリクラ
4. その他

5 よく行くゲームセンターは決まってますか?(○はひとつだけ)

1. よく行く店が何店舗かある
2. よく行く店が1店舗はある
3. 特に決まっていない

---

6 家庭用ゲームとゲームセンターのゲームではどちらのプレイ時間が多いですか?(○はひとつだけ)

1. 家庭用ゲーム
2. ゲームセンター
3. 同じくらい

---

7 ゲームセンターのゲームが家庭用に移植される場合、そのゲームを購入しますか?(○はひとつだけ)

1. 必ず購入する
2. 好きなゲームなら購入する
3. どちらともいえない

---

8 家庭用ゲーム機に移植されたゲームをゲームセンターで遊ぶ事はありますか?(○はひとつだけ)

1. 移植前より頻繁に遊ぶ
2. 移植前よりは遊ばなくなる
3. どちらともいえない

---

9 闘劇に参加した事はありますか?(○はひとつだけ)

1. 参加した事がある
2. 参加した事はない
3. 闘劇を知らない

10 闘劇に挙げられるタイトル以外での対戦ゲームで大会が開催された際、参加しますか?(○はひとつだけ)

1. 参加する
2. 参加しない

---

11 アルカディアモバイルを知っていますか?(○はひとつだけ)

1. 登録している
2. 登録はしていないが、知っている
3. 知らない

■住所等記入項目

住所	
〒　　　　都道府県	
氏名	年齢
フリガナ	歳
電話	性別
	1.男　2.女
職業	
1. 小学生　2. 中学生　3. 高校生　4. 大学生　5. 短大・専門学校生　6. 会社員　7. パート・アルバイト　8. 自営　9 .主婦　10. 公務員　11. 無職　12. その他	

※個人情報の取り扱いについて
このアンケートをご送付いただく際にお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

BEAT RAIZING

beatmaniaIIDX ＋GuitarFreaks & DrumMania ＋ pop'n music
みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

革命と進化のダンス

DDR REVOLUTIONISTS ON THE FLOOR

今回は、DDRエリアファンミーティングX10（エクステン）の開催とWii用ソフト『DDR HOTTEST PARTY』の発売に合わせて、NAOKI氏とU1-ASAMi氏にお話をうかがったぞ。

U1-ASAMi
ディレクター&コンポーザー
CS版DDRシリーズを根幹から支えるディレクターでありコンポーザー。もちろん『DDR HOTTEST PARTY』でも曲を書きつつディレクションも務めた。

NAOKI
サウンドプロデューサー
AC版DDRシリーズを支えるコンポーザーで、ファンの間でその名を知らない者はいない。『DDR HOTTEST PARTY』ではサウンドプロデューサーを務めた。

楽しみ方のベクトルを変えたDDRのニューフェイス

―― [illegible]最新作『DDR HOTTEST PARTY』なんですが、WiiでDDRということで、アーケードとは別の強みを生かしたものになっているのでしょうか？

U1　プレイしていただくと分かるんですが、DDRであってDDRではないという感覚を持ってもらえると思います。このゲームは手も使うので、もともとのDDRシリーズを高難度でプレイしていた人がそのまま高難度を選択してプレイすると、難しく感じると思いますよ。逆にライトなプレイヤーの場合は難易度に関しては特に気にならないと思います。DDRシリーズの経験者も未経験者も、みんな1からスタートし直してほしい。それくらいのインパクトを持ったゲームを模索し、新しい可能性を秘めたゲームとして作りました。

―― その可能性を秘めたものを実現するためにWiiを選択したのでしょうか？

U1　いえ、Wiiというプラットフォームがあって、DDRを作るという話が先にありました。大田エグゼクティブプロデューサーと話し、この機会に一つ大きな勝負をしようと思ったんです。現在PS2で出ている正統なシリーズもありますが、僕らにとっては『HOTTEST PARTY』も正統なものなんです。ただ、楽しむ要素のベクトルを変えたものなんです。

―― この『HOTTEST PARTY』の制作で培ったノウハウや新しいことへのアイデアなどは、アーケード版に反映はされていくのでしょうか？

NAOKI　それはすると思いますよ。もちろん今思っていることがすぐに全部実現することは無理ですけど、今後作品を重ねていければ、少しずつ変わっていくのではないでしょうか。この『HOTTEST PARTY』がDDRのさらなる発展の可能性を見せたと思うんですよ。だからアーケードの方もいい影響を受けていると思うので、今後少しずつでも変わっていくと思います。もちろん現在のスタンダードなままということも大事で必要だとは思いますが、でも何かしら影響はあるとおもいますよ。

―― では少し『HOTTEST PARTY』の中身についておうかがいします。お二人はもちろん楽曲も書かれているんですよね？

U1　僕も書いてますが、NAOKIには申し訳無いくらい曲を書いてもらいました。ありがとうございます（笑）。

NAOKI　14～15曲くらい書いてますな（笑）。アーケードの最高難易度曲があるんですけれど、『SuperNOVA2』ではU1もリミックスしてて……。

U1　いやまだちょっとそれ待って（笑）。

NAOKI　まあ（笑）、Wiiには、その曲の続編みたいなものが入っているんです。タイトルが途中まで一緒でアーケードとのつながりもあるんですよ（笑）。『SN2』にはあるシリーズのような楽曲たちがあるんですが、次々に解禁していって最後の星へたどり着くんです。その名前の曲が『HOTTEST PARTY』の方にも入っているというわけです。そういうところでは両方の作品の関連性を持たせています。

U1　『HOTTEST PARTY』はアルカディア読者の方々がプレイしても驚きと難関の連続かなと思います。あ、もちろんさっきのとは別に『HOTTEST PARTY』にもボス曲はありますよ。

NAOKI　そういうところでは両方の作品の関連性を持たせています。

NAOKI　今回のボスはすごい。今までにありそうで無かったパターン。ホントにこれはすごいですよ。

U1　これ言ってもいいんじゃない？

NAOKI　あ、そう？　じゃあ言っちゃおうか。

U1　うん。ボス曲始まるんですけど、ステップも曲も途中で分岐します（笑）。

―― ……はい？（笑）

NAOKI　途中までは一緒なんですけれど、その後から分岐します。

U1　ブランチというものなんですけど、すべてランダムです。今までは覚えていればクリア可能だと思うんですけど、これは無理です（笑）。

NAOKI　無理だな（笑）。

U1　ただ、バックで踊っているキャラに振り付けがあって、その振り付けを見れば一応分岐は分かるようにしています。ただ、これを作るのは大変で普通の作業の何倍もかかりましたね。このアイデアはNAOKIが最初に言い出したことで、これは面白い、やろうっていうことになりました。そんなアイデアがいっぱい詰まっていて、細かいところでものすごく変わっています。本当に驚きの連続を体感していただけると思いますよ。

DDRファンに感謝を返したい その気持ちを胸に全国を回る

―― さて、現在「エリアファンミーティングX10（エクステン）」を開催中ですが。

NAOKI　このイベントは、DDRシリーズを今まで応援してくれた皆さんへ、我々の感謝の意を込めて開催させていただいたイベントです。

U1　10年間のDDR感謝祭ということで、今までの10年とこれからの10年の節目にこういったイベントをやろうということになりました。今回は今までやったことのなかった全国を回るイベントになっているんです。

―― ほかのイベントと違い、各地へ行くんですよね。

NAOKI　そう。行くんです。感謝の意を持って行くんです。今まで支えてくれた皆さんがいて、僕たちが成り立っているのは事実です。だから本当に感謝の形を何らかの形で返したいんです。

U1　東京や大阪の方の場合、何回も来てくださる方も多いと思うんですが、みんながみんなそうではないというところもあり、今回は僕らの方が少しでも皆さんの近くへ行くことで、距離を縮めたコミュニケーションをとりたいですね。

―― このイベントでの目玉はなんでしょう？

NAOKI　「DDR Talk Room」ですね。これは、事前に抽選で選ばせていただいた5組10名の方々とイベント後に直接お話をさせていただくというもので、ファンの方との距離をより縮めて、いろいろ生の声を聞かせてもらいたいです。今まではこちらから皆さんに向けて何かを投げかけるというパターンが多かったと思うんですけど、今回はこうして少数の方々とコミュニケーションをとる機会も作ってみました。

―― 確かにファンとの距離は一番近いですね。

NAOKI　それがこのイベントのポイントです。

U1　でも僕らにとっても冒険なんですよ。札幌や鹿児島でのイベントは初めてなので。

NAOKI　確かに初めてで不安もあるけど、楽しみの方が大きいかな。トップランカーのときにいろいろな地域を回ったんですけど、そのときとても良い経験をさせていただいたんです。それがすごく印象に残っていて、もっといろいろな所を回りたいなと思っていました。行くと皆さんからパワーをいただくんです。それで僕らも"もっと楽しんでもらえるものを作りたい"と思うんです。

―― ファンの方とふれ合うことで、パワーがもらえるわけですね。他にオススメコーナーは？

NAOKI　パフォーマンス大会があって、とにかくあれが楽しみなんですよ。

U1　みんながどんな風に踊ってくれるのかは今から楽しみ。各会場でいろんな方々が来てくださると思っているので、シャイにならずにどんどん参加していただけると嬉しいですね。間違い無く僕たちもその場に居て見ますので（笑）。

NAOKI　パフォーマンスの文化はDDRだけだし、10年という月日を越えて今どうなっているのかっていうのが見てみたいです。良い機会だと思うので、全国の皆さんご都合が良ければ来ていただければなと思います。

U1　パフォーマンス大会もドンドン参加表明してほしいですね。

皆さんに会って元気をもらいたい！

―― さて、こうして10年という区切りが見えてきましたが、これからのDDRシリーズについてどんな理想をお持ちですか？

NAOKI　本当に僕の個人的な夢なんですが、筐体を変えたいです。筐体を変えることで、本当の意味での全く新しいDDRというものを世に出したいと。これは『SuperNOVA』のときからずっと思っていることでもあるので、いつか実現させられればなと。もちろん外側だけ変わるだけでなく、中身も変えていくことで、目で見えるレボリューションをやりたいです。あ、Wiiではやってますけどね（笑）。

U1　2MBで曲を作る場合、音楽を細かく一回壊し、もう一度作り上げるという作り方で新しい曲を作っていますが、それがが驚きとなってユーザーの方に支持されている部分ってあると思うんです。だからDDRというゲーム自体も、一度全部崩してもう一度組み立て直すことで、全く新しいゲームを構築することができると思っています。もちろん根本にあるDDRへのリスペクトは持ち続けたままで。僕はDDRは世界一の音楽ゲームだとこの10年間思い続けています。これから先もずっと世界最高のゲームだと胸を張って言えるようなDDRを作っていきたいですね。

（2007年10月　コナミデジタルエンタテインメントにて）

全身でDDRを楽しんでほしい！

DanceDanceRevolution HOTTEST PARTY 発売中！

DanceDanceRevolution専用マットコントローラー同梱版：税込7,980円
ゲームソフト：税込6,090円
DDR専用コントローラ：予定価格:4800円（税別）

DDRエリアファンミーティング X10（エクステン）開催中!!

DDRシリーズのファン感謝祭！　詳細は142ページへ！

BEMANI10周年記念
武装神姫 ツガル リペイント Ver. 発売決定！

GOLI氏が描く、武装神姫　ツガルが装い新たに登場！　可動域が広く、さまざまなポージングが可能なアクションフィギュアだ。右の写真を見てもらえば分かるように、動きやカスタマイズの自由度は非常に高くなっているぞ。もちろん、フィギュアはオンラインバトルで使用可能だ。青いクリスマスというモチーフは、素体原型師・浅井真紀氏が作った土壌に咲く冬の華。武装神姫の世界で、ツガルの魅力を見せ付けるべし！

GOLI氏原画書き下ろしフィギュア、まだまだ新登場！
GOLI氏が原画を書き下ろした茶倉、エリカのプライズフィギュアは148ページのプライズワンダーランドへ！　10月中旬ごろから全国のゲーセンで見られるかも？

武装神姫　ツガル　Blue Xmas ver.
ノンスケール（全高約16cm）塗装済み完成品フィギュア
商品内容：新規ペイント素体、武装パーツ、台座、アクセスコード
発売日：12月13日予定
販売価格：3,800円（税込3,990円）
こちらはコナミスタイルの専売商品です。
購入はこちらから　http://www.konamistyle.jp/

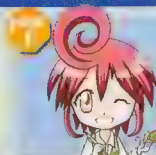
BEMANIシリーズにかかわるアーティストをクローズアップし、その最新情報と普段は見せない横顔を追い求める当コーナー。よりよくするため、右の2点について、皆さんのご意見、ご要望を募集致します！

●インタビューに登場してほしいアーティスト
●アーティストに聞いてほしい質問

巻末のアンケートはがきの裏やお手紙、おはがき、何でも構いませんので、気軽にお送りください！

BEMANI ニュースヘッドライン

白鳥 音乃
BEMANI担当広報でっす。
このたび秋冬用に衣替えしました。
秋でも冬でもファンの皆様にHOTなBEMANI情報をお届けします！

- 10周年記念！ BEMANI ベスト盤 発売決定！
- あなたのケータイを BEMANI 一色に！ きせかえツール登場！
- 全国 10 カ所で DDR ファンミーティング 開催決定！
- ポッパーズへの入れたい曲 アンケートを実施中！
- ギタドライブ 出演者を特設 HP で 続々と新たに発表中！

BEMANI10 周年記念！
ついにベスト盤が登場!!

初代beatmaniaが稼働し始めてから10年。BEMANIシリーズを長～く楽しんでくれてる方、始めたばかりの方、多くの皆さまへの大きな感謝を込めて、超、超、超ビッグな記念商品が発売決定でっす！　それは……10年で生み出してきた楽曲を集めた5枚組ベストアルバム、「BEMANI BEST for the 10th anniversary」!!

それぞれのディスクごとにbeatmania、beatmania IIDX、pop'n music、GuitarFreaks、DrumMania、DanceDanceRevolution 各シリーズの代表曲を収録しちゃいます。150曲以上の収録曲数を予定してますよん♪これは大ボリューム！　この大ボリュームなのにも関わらず、やさしいお値段なんですよ～。究極のベストアルバム、クリスマスよりひと足早くお届けです！

音乃のオススメポイント！

豪華な付録満載！
BEMANI BEST for the 10th anniversary

10年分の多くの楽曲から厳選に厳選を重ねた各シリーズの代表曲がいっぱいってだけでもうれしいですよね。実は、さらにCD化されていないレアな曲までも網羅する予定なんですよ～。さらには、10年史を振り返る貴重な資料満載の特製ブックレットが！　もうコレは、BEMANIファンの必須アイテムといっても過言ではないかも!?

音乃のもっと知りたいBEMANI情報通ブログ　http://mp.i-revo.jp/user.php/otono/

IIDX Favorite Numbers お気に入り楽曲

☆ライブの影響大!? 「GOLD RUSH」初首位

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	GOLD RUSH / DJ YOSHITAKA-G feat.Michael a la mode	【103.7pts.】
2nd	Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths~ / Zektbach	【91.5pts.】
3rd	零 -ZERO- / TЁRRA	【67.1pts.】
4th	EDEN / TЁRRA	【54.9pts.】
5th	Second Heaven / Ryu☆	【48.8pts.】
6th	SigSig / kors k	【45.7pts.】
7th	FIRE FIRE / StripE	【42.7pts.】
8th	smile / miru_maki.gjw	【39.6pts.】
9th	VANESSA / 朱雀	【36.6pts.】
10th	snow storm / dj TAKA	【30.5pts.】

1st GOLD RUSH
DJ YOSHITAKA-G feat.Michael a la mode
103.7pts.

夏の祭典・「beatnation summit」のオープニングを飾った『GOLD』のテーマ曲、「GOLD RUSH」が元からの人気もあって、一気に首位へ駆け上った‼ そして2位と3位も、完全に「GOLD」曲が独占。『DJ TROOPERS』登場の前に、世代交代は完了か!?

投票者の声
IIDX GOOOOOOOOLD!!（北海道 ヒラタアカリさん）／ライブであれだけ盛り上がれるこの曲はスゴイ！（大阪府 DJ MIZ*P君）／Make it！Make Money!!（埼玉県 テオ君）

GD Favorite Numbers お気に入り楽曲

☆「V4」新曲の勢いも 不動の首位は動かせず!?

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	月光蝶 / あさき	【149.4pts.】
2nd	ヒマワリ / RIYU from BeForU	【129.9pts.】
3rd	Concertino in Blue / 佐々木博史	【97.4pts.】
4th	この子の七つのお祝いに / あさき	【58.4pts.】
5th	撩乱ヒットチャート / ギラギラメガネ団	【39.0pts.】
6th	CaptivAte～裁き～ / DJ YOSHITAKA feat. A/I	【37.0pts.】
7th	極東史記 / あさき	【34.4pts.】
8th	MODEL FT2 / Mutsuhiko Izumi	【32.5pts.】
9th	BREAK DOWN!(GF&DM STYLE) / BeForU	【26.0pts.】
10th	タラッタダンス / 森野くま子	【19.5pts.】

1st 月光蝶 あさき
149.4pts.

今月も「月光蝶」の不敗神話は健在。さらに先月から票は集めているものの、ランキング内に飛び出る最後の一押しが来ない『V4』新曲群の中から、いきなり解禁直後の「極東史記」が単独ランクイン！ 「月光蝶」や「ヒマワリ」の後継者となれるか注目したい。

投票者の声
大好きッ‼（群馬県 めささん）／『ポップン』でも選びまくり！（福島県 駿君）／あさき曲は最高！ 大っ好きです‼（千葉県 カヲルさん）

IIDX Favorite Characters お気に入りキャラクター

☆フィギュアも発売！ 彩葉、首位を見事奪還！

順位	キャラクター	ポイント
1st	彩葉	【129.8pts.】
2nd	セリカ	【122.1pts.】
3rd	[illegible]	【106.9pts.】
4th	デュエル	【99.2pts.】
5th	[illegible]	【91.6pts.】
6th	ツガル	【84.0pts.】
7th	[illegible]	【68.7pts.】
8th	[illegible]	【38.2pts.】
9th	サイレン	【35.9pts.】
10th	セム	【32.8pts.】

1st 彩葉
129.8pts.

しばらく首位を譲っていた彩葉だが、10月のフィギュア発売を祝すかのように首位へ！ だが2位、3位との差は僅差で、今後も入れ替わりが続きそう!? 新作の顔となって人気上昇中のデュエルや、続いてフィギュア化計画が始動したリリスにも期待大！

投票者の声
フィギュアが楽しみでなりません！（福島県 YOSSY君）／[illegible]（香川県 [illegible]）／彩葉が一番です！（北海道 スターア[illegible]）

KONAMI MUSIC 月間ダウンロードランキング

順位	曲名 / アーティスト
1st	凛として咲く花の如く / 紅色リトマス(pop'n music 15 ADVENTURE)
2nd	この子の七つのお祝いに / あさき(神曲)
3rd	月光蝶 / [illegible]
4th	ヒマワリ / 小坂りゆ(BeForU)
5th	夢幻ノ光 / TЁRRA(RЁVOLUTIΦN)
6th	[illegible] Sketchbook / [illegible]
7th	太陽～T・A・I・Y・O～ / NAOKI feat.[illegible](beatmania IIDX 11 IIDX RED)
8th	Second Heaven / Ryu☆(beatmania IIDX 14 GOLD)
9th	Reflection Into the EDEN(Long Ver.) / 猫叉Master(beatmania IIDX 12 HAPPY SKY [illegible])
10th	GOLD RUSH / [illegible]

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中！

アーティストアルバムやライブイベントなど、ゲームのみでは魅力が収まりきらない『IIDX』&『GD』シリーズ。その名曲が競い合う「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ」に、ぜひあなたも投票を！

投票はアンケートハガキの自由欄で、3部門の各1～3位へ同時に投票できます。投票対象への応援コメントで、さらにその曲やキャラを盛り立ててくれるとなおGOOD！ 投票してくれた方には、BEMANIグッズプレゼントのここだけの抽選枠をご用意しています。

今回はインタビューでご両名に登場してもらった『HOTTEST PARTY』の専用コントローラー同梱版を3名様にプレゼント！

リレーコラム こなみっくす

第22回 VJ GYO

TAKAさん！ スポーツクラブといえば以前「今度一緒に行くか！」とか話してたよね～あれって何年前だっけ？ 今度って、どれくらい先のことを指すんだろ。さすがに数年先なんてことはないでしょ？ ……ということで「今度」じゃなくって「beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS 稼働後2カ月以内に」っていうのはどう？ 二人でさわやかに汗を流すのもいいし、IIDX チーム御一行でにぎやかに、というのもオモシロそう！（騒がしすぎて怒られそう……。）

すみません……私信から始めてしまいました。やっぱり空気が読めてませ～ん。VJ GYOデース。さて、バトンを渡されるこの感覚……小学校の運動会のリレー以来？ すごく懐かしい！

振り向けば息を切らせながら走ってくるチームメイト。その速力に合わせながらスタートを切り、宙をさまようプラスチックの筒の先端を動体予測で狙いを定めつつ右手を伸ばす。触れた瞬間、思考は吹っ飛び、身体も吹っ飛ぶようにゴールに向かってく……。

たいして速くもなかったし、結果も全然憶えてないけど、感覚だけは鮮明に残ってる。何かを表現したい人、何かを伝えたい人、何かを味わいたい人は、その道の専門的な技術や知識のほかにいろ～んな物事を体験して、こういう感覚をいっぱい身体に宿しておくと良いと思います。

でも、何となくの経験だと、ぼんやりした感覚しか得ることができないかな。数分とか数十分とか数時間とか、その時だけしか接することができない貴重な機会なら、それこそ全身全霊で、長い年月をかけられるようなことなら少なくとも自分の目が届く範囲では一番！ とかのレベルを目指して取り組んでみるといいかも。

まあ、そんな感覚をいっぱいかき集めようと意識してもしなくても、興味の対象がコロコロ変わる人って、それぞれ集中的に取り組んでいる方たちにはありがたくない存在になりがち。そこは気を付けないとダメです。そうです。そう書いてる本人に向かって書いてます。

ここ一年を振り返ると、エレキギター（3回目）の上達が遅滞気味なところで、電撃的に鉄道（初）に目覚め、今現在はカメラ（2回目）。何年ぶりかは忘れたけど、知識や経験の積み重ねで以前よりもちょっとは高いところまでイケるでしょう。

さて、このバトン、せっかくなので次もデザイナーに手渡したいと思います。困ったときにはすぐ頼りにしちゃってる、そして、このお人ならビデオだけじゃなくってカメラも詳しいはず。受け取ってください、TQYさん！

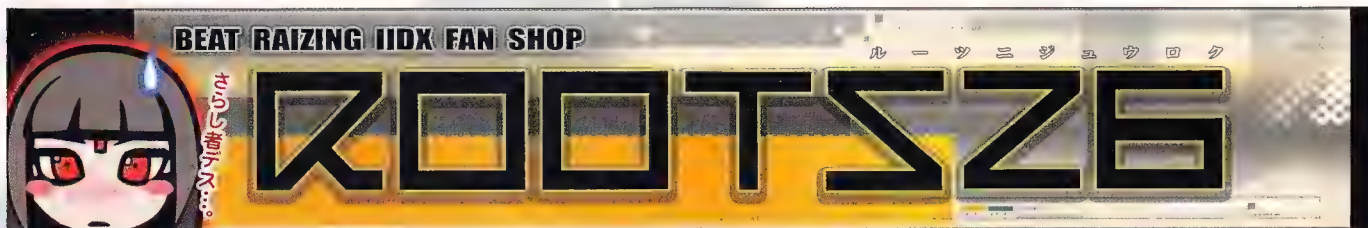
次回は TQY さんが登場！

うれし恥ずかし新商品!?

ほんの出来心ですってばお兄さん…

…

新商品撮影会

ゴキッ

キャラクターランキング TOP3

彩葉
「きたー！ またまた1位に復活や〜♪」

セリカ
「おぉ〜。また今回も表彰台？ うれしいッス♪」

緋浮美
「3位の方が落ち着きましてよ……ほほ」

キャラクター説明

『彩葉』
京都出身の女子高生。
理々奈の相方。

『ヒフミ』
京都から襲来。
彩葉の姉にして天敵。

『セリカ』
美大生。
猫が苦手なのを克服中。

『理々奈』
ROOTS26の看板娘。
あだ名はリリス。

『士朗』
古武道の道場の跡取り息子。家出中。

『エレキ』
士朗の弟。兄を連れ戻しにきて失敗中。

『津軽』
ツガル。青森出身の御令嬢中学生。

『夏天』
シアティエン。本名はアルア。
ナイアの妹。

『鉄火』
寿司屋『鉄寿司』の長男。
彩葉たちと高校が同じ。

『茶倉』
彩葉の元憑依霊。霊力強めのときはだれでも憑依可。

『孔雀』
クジャク。変身ヒーロー、フィギュア大好き外国人。

『デュエル』
元フーリガン。「紅茶」と「寅さん」好き。

『ニクス』
元、軍に所属。
今はフリーター。ハーフ。

『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。
セリカの双子の姉。

『達磨』
ダルマ。ツガルの同級生。
スケベだけど天才児。

FIGURE NUMBERS

ダイナマイトな魅力をドーンと！　あ、ドバーンと！
（※ちなみにお約束だが、画像は開発中の商品だ！
実際の商品とは異なる場合がございますぜ！）

うおりゃぁぁぁ。またまたやってきました、全国の皆さんの皆さんの良きパートナー、ブラザー孔雀です。いや、頑張っていかなあきませんね♪ええ、ホンマに。第一弾の彩葉ちゃんに引き続き第二弾は理々奈ちゃん。今回もできたてアツアツ写真でお送りりだぜ～。この写真は、第二回目の彩色の修正が行なわれた状態。これからも細部に変更を行ない、完成度を高めていくのだー。フフ…ワーハッハ！

フィギュアの詳細はこちらからー!!
http://www.konamistyle.jp/customfactory/bm2dx_fig2/index.html

…えーと、このアメの色はやっぱり緑だときつ過ぎるかな～。赤とかピンクとかにするか～♪（カキカキ）

…という感じ。どうかな理々奈ちゃ～ん？

え……。う。うぁ…？

ホラホラッ！　この胸のボリューム具合とかさ、この足からお尻へのカーブのラインがさッ！

……い、う…

それとホラッ！　このこだわりのココッ!!　コレがッ!!!　ハァハァッ!!!!

………うぅ～？

変態死にや～ッ！
（バゴーンッ！）

ぎゅわーーーッ！
（ズドーンッ！）

フ～。全く、少し目え離すとコレなんやから～。大丈夫だったか～リリちん？

………ちょっと気分が…助かりましたデス

また性懲りも無く…こないな物を……。（ツンツン）

……ちょっと。どこ触ってるデスか。彩葉…。

へ？　あ…いや。大きいなーって胸が…（サワサワ）

……だからフィギュアから手を離しなサイ…

う～ん。実物も何食べたらこない に大きゅうなるん？（ムニュッ）

きゃあッ!?

わっ！　び、びっくりした～。リリちんのそないな大声聞いたん久びさや～

……だ、だれでもいきなり触られたら驚くデス!!（ポカポカ）

あた。あたたっ。かんにんや～。相変わらずご立派な物をお持ちで♪

…好きでこーなったワケではないデス…

※この商品は受注数により発売されない場合もございます

で、でもアレやな！　実際はフィギュアよりもリリちんの方がおっきいな♪孔雀はんもまだまだや♪

…だ、だから…そーゆーことを大声で…

な、なんだって～～～!!!?
（ガバァーッ！）まだコレよりも!?

わっ！　エロ魔人が復活したーッ!!

り、理々奈ちゃん!!　ココに、ホラ!!　メジャーがあるから!!　測定をしようッ!!　どこまでも正確に！　より真実の追求を!!!

（トルルルルルルーッ……ピッ）
あ。もしもしセムさん!?　あのね、リリちんがピンチやでーッ！

ⅡDXイラストギャラリー

だいぶ肌寒い時期になってきました。でも、そんなときこそⅡDXをプレイして熱くなろう。当コーナーでは皆さまのイラストを大募集。DJたちのコメントもついてくるので、いろんなやりとりが見られますよ。奮ってご投稿を!

（兵庫県　猫太さん）

「準備完了っと。それじゃ撮るぞ～」

「よーし、キメるぜッ（キッ）」

「お、俺だってー！（バッ）」

「フッ。素顔で勝負ッ（ビシッ）」

「……（……濃いなぁ）」

（新潟県　桐島 滴さん）

「ハイ。じゃ、オーナーも1枚。」

「あぁ。よし。どうだ理々奈(キラーン☆)」

「……にゃ～ご？（おいしい？）」

「……（……猫のほうが良いと!?）」

（鳥取県　コニャック君）

「あ、それじゃナイアさんとシアちゃんね」

「ハイハイ。こんな感じ？（スッ）」

「いくネ～。よっと！（ピッ）」

「あ、カワイイカワイイ♪」

（福岡県　皐月トミィさん）

「はい。じゃ……次は……。ッ!?」

「……な、何かアタシだけ違わない？（カァ～）」

「はーい♪　撮りマース（ぐぐぐ……）」

「キャッ！　ど、どこ撮ってんだ！（スコーンッ）」

（愛知県　樋山 麺さん）

「よし。じゃ、次そこの3人……」

「だラァッ！　俺が中心に決まってんだろ！（バキッ）」

「何言ってんだ！　このファ◎×▽野郎！（バコッ）」

「はぁ……。ホラそんな子供みたいに……ぐわッ!?（バカンッ）」

（静岡県　カニヘンさん）

「それじゃ次、エレキと鉄火な。ホラ代われ」

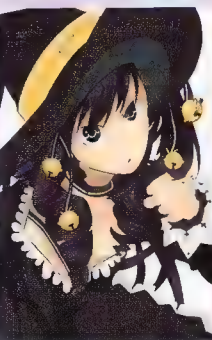
「行くぜ鉄火ッ（バババッ）」

「よしッ！　てやんでぇっ！（ピッ）」

「……う（す、少しは……ええかも）」

（広島県　CREAさん）

「ホラ！　何やってんの？　もっと足上げて！　こう！　ホラ！（バシャッ）」

「え……こ、こう？……って何でアンタがカメラ持ってんのよッ!!（バキッ）」

（兵庫県　まきの君）

「えっと……次は緋浮美さんです」

「あら。ワタクシもよろしいんですの？　……それではコレを♪」

「アハハハッ！　ヒー姉それハロウィン用や！　ブッ！」

「ホホホ。あら～そうでしたの？（……く）」

「アーハッハハ！　しっかも似合ってないし♪　アハハッ！」

「ホホホホ……イロハ。笑いすぎどす（ゴソッ）」

（宮城県　銀漢君）

「次は彩葉と理々奈ちゃんか……アレ？　彩葉は？」

「………そこに。」

「え？　ど、どこに？」

「ブッ、ブブー！（ヒ、ヒー姉ぇ～！）」

イラスト投稿大募集中

DJへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部　ビート・レイジング ROOTS26 係

メールでの投稿は　beatraizing@arcadiamagazine.com まで
※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。(000ページ参照)

THE GITADO LIVE 開催！

THE GITADO LIVE を間近に控えた今回は、現在発表されているライブ出演者のセットリストを大胆にも予想してみたぞ。そのほか、楽曲解禁情報も掲載だ！

Text：飛鳥

THE GITADO LIVE

BEMANI 10th Anniversary memorial event

待ちに待ったその日が来る！ 熱狂の夜は近い……!!

前回横浜で開催されていたギタドラシリーズ初のライブイベントから早2年、ついに2回目となる大規模ライブ『THE GITADO LIVE』が開催されるぞ。場所はZepp Tokyo。多くのファンが熱いライブを体感できそうだ。そこで今回は、現在出演が決定している各アーティストたちのセットリストを予想し、ライブへの期待を高めていくぞ！

出演アーティスト

泉陸奥彦
YUEI
肥塚良彦
ショッチョー
Kozo Nakamura
TOMOSUKE
TAG
千本松仁
96ちゃん

and more

いろんな曲をプレイしよう！

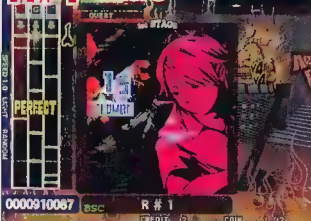
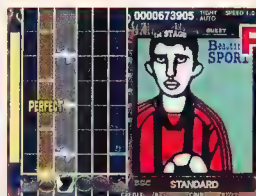
解禁楽曲紹介!!

ここではバトルツアーで解禁される楽曲と、発動したEXTRA RUSH「LEVEL8」の楽曲を紹介。まだプレイしていない人は要チェックだ。

バトルツアー楽曲 ＆復活楽曲

バトルモードで開催中のイベント「バトルツアー」では次々にエリアを獲得していくと、ある規定数に達したときに新曲やキャラクター、称号などの特典を手に入れられる。今回は、「R＃1」を紹介しよう。

右の3曲は、復活曲だ。「FLY HIGH」、「SUMMER SUN」、「Mister Magic」。この3曲にも注目！

R＃1 colors

バトルツアーで手に入れられる新曲の「R＃1」は、全11エリアすべてを制したプレイヤーだけが獲得できる隠し曲だ。どんな楽曲なのかは自分の目で確かめよう！

FLY HIGH
Bill Germain

SUMMER SUN
Brad Holmes

Mister Magic
Thomas Howard Lichtenstein

EXTRA RUSH

EXTRA RUSH「LEVEL8」で登場した楽曲は、泉氏の1stアルバムに収録されていた「MODEL DD8」だ。凄腕プレイヤーでも十分にやり応えある譜面に仕上がっているぞ。なかなかクリアできないときは、アルバムでこの曲をじっくり聴き込んで何度も挑戦しながらクリアに近付いていこう！

MODEL DD8
Mutsuhiko Izumi

DDシリーズの新曲「MODEL DD8」は、泉サウンド全開の楽曲。譜面は上級者でもやり応え抜群！この曲を選ぶときは気合を入れてプレイに臨もう。

出演アーティスト特集!!

GuitarFreaksV4 Rock×Rock
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ギターシミュレーション
■操作方法：3ボタン＋ピッキングレバー
■発 売 日：稼働中（2007年8月）
■使用基板：—

DrumManiaV4 Rock×Rock
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ドラムシミュレーション
■操作方法：5パッド＋フットペダル
■発 売 日：稼働中（2007年8月）
■使用基板：—

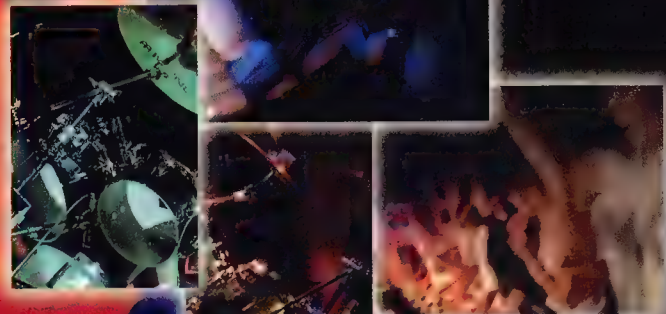
THE GITADO LIVE チケット入手方法

『GuitarFreaksV4』か『DrumMania V4』をプレイしてGET！

「THE GITADO LIVE」に参加するためのチケット入手条件は、まず『GFV4』か『DMV4』をプレイすることだ。各タイトルそれぞれを1回プレイすることで1回の抽選権が獲得できるので、携帯サイトの「コナミネットDX」にアクセスして抽選に参加すれば、その場で結果が発表されるぞ。

ただし、片方のタイトルをプレイするだけでは20回までしか応募することができない。それ以上応募するためにはもう片方のタイトルをプレイして抽選権を獲得して、同様の方法で応募しよう。どちらかしかプレイしていなかった人は、これを機に両方プレイをしてみてはいかがだろうか。初級者のプレイヤーは、下のカコミを参考にしてチャレンジしてみてほしい。両方をプレイすれば、最大40回にまでライブ参加へのチャンスが広がるぞ。

応募期限は11月21日18:00まで！　ぜひチケットゲットを目指そう!!

応募資格
- e-Amusement PASSを使ってプレイしている。
- KONAMI IDを登録している。
- 携帯電話サイト「コナミネットDX」の会員になっている。（月額315円／税込）

次のページからは参加アーティストの楽曲予想を実施！

抽選のチャンスは各タイトルごとに最大20回！

GFプレイヤー向け DMファーストステップガイド

GFシリーズしかプレイしていなかったプレイヤーが『DMV4』をプレイする際、最も難しいと感じるのは、やはりバスドラムだろう。普段のプレイで足を使わないため、慣れるのに時間がかかる人も多いのではないだろうか。DMシリーズを最大限に楽しむにはもちろんバスドラムは必須だが、どうしても苦手な人はバスドラムをオートにするという選択肢もあることを覚えておこう。

ギタドラシリーズの特徴として、どちらの作品にも同じ楽曲が収録されていることを強みにして、『GFV4』でプレイしている馴染みのある曲を選択してみるのもポイントの一つだ。譜面難易度は慣れないうちから高くし過ぎるのは危険なので、まずはBASICでいろいろな曲をプレイしてみるといいぞ。『GFV4』同様『DMV4』も楽しんでみよう！

DMプレイヤー向け GFファーストステップガイド

DMシリーズのプレイヤーも、GFシリーズをプレイする場合はそのプレイ方法の違いに戸惑う人も多いのではないだろうか。GFシリーズの場合は、ボタンを押しながらピッキングレバーを動かすことで初めてDMシリーズと同様の「オブジェを取る」動作ができる。これが基本操作のため、まずはこの動作をすんなりできるように頑張ろう。この基本操作をしっかり覚えるためには、やはりDMシリーズで聴き慣れた楽曲をBASICでプレイするのがオススメ。流れてくるオブジェの数も少なく、練習にはもってこいだ。

ピッキングテクニックは、ダウンピッキング、アップピッキング、オルタネイトピッキングと3種類あるが、始めたばかりならピッキングレバーを上から下に動かすダウンピッキングのみで問題無いぞ。

何事も基本が肝心。プレイするならまずはBASICを選んで、『GFV4』の操作に慣れることから始めよう。

『GFV4』と収録楽曲が同じなので、馴染みのある曲を選択すれば『DMV4』でもプレイしやすいぞ。

泉 陸奥彦

言わずと知れたギタドラシリーズのボスで、シリーズ初代からかかわるコンポーザーでありサウンドディレクター。バリバリのロックから民族音楽をモチーフにした曲や、インストからボーカルモノなど制作楽曲の幅は広く、ギタドラファンからの支持も絶大。

FIRE
DM29/37/[illegible]　GF34/37/[illegible]

MODEL FT2 Miracle Version
DM—/—/98　GF—/—/97

MODEL DD8
DM38/62/82　GF64/89/97

BALALAIKA, CARRIED WITH THE MIND
DM22/27/59　GF16/46/54

激しいギターサウンドはもちろん民族音楽系の生演奏にも期待!?

ギタリストでもある泉氏の楽曲は、音色、リズム、テクニックの贅を尽くしたギターサウンドがとにかく魅力的。当日はギター演奏も生で見られることが予想できるため、そのギターテクニックが見たいファンも多いのではないだろうか。

予想に挙げた「FIRE」はロック全開の楽曲で、「これぞ泉陸奥彦！」といえる曲のひとつなだけに、演奏されれば会場の盛り上がりも相当なものになるだろう。

「MODEL FT2 Miracle Version」は、前作『V3』の最難関曲としてプレイヤーたちを苦しめたが、楽曲はランキングに入るほどの人気だ。「MODEL DD8」は、今号で紹介した通り「EXTRA RUSH」で登場した楽曲。氏のアルバムにも収録されていることもあり、ぜひライブで聴きたい1曲だ。

泉氏は制作楽曲が膨大で人気曲も多いため、ここに挙げた楽曲以外にも予想される楽曲は相当多いのではないだろうか。

ライブで聴きたい民族音楽シリーズ

泉氏といえば、ロックな楽曲のほかにも「民族音楽シリーズ」という人気の楽曲群が存在し、これらの楽曲はロックとはまた一味違った音楽を楽しむことができるぞ。予想に挙げた「BALALAIKA, CARRIED WITH THE MIND」もシリーズの中の1曲で、ロシア民謡のような雰囲気を持った曲だ。ほかにも世界各地の民族音楽をモチーフにした曲がありこれらの生演奏にも大いに期待だ。

YUEI

『GF2nd』から参加しているパンクナンバーを得意とするコンポーザーで、初期のギタドラシリーズを支えていたひとり。Handsome JET Projectやピンクカプセルといったユニットのメンバーでもあり、作曲のほかギター演奏もこなす。

ヘリコプター
DM16/30/56　GF20/32/44

君のとなりに・・・
DM44/61/82　GF27/43/60

こたつとみかん
DM23/37/58　GF15/29/46

No Hesitation
DM21/43/65　GF14/24/31

参加しているユニットが多く複数のユニットで登場する可能性も？

YUEI氏は複数のユニットに参加しており、それらユニットとしての登場が強く期待される。特に、予想で挙げている「君のとなりに…」は、Handsome JET Projectとしての楽曲で、氏の得意とするパンクナンバー。終始ハイテンションな曲調なため、ライブで披露されれば会場の熱気もグッと上がるのではないだろうか。

また、「ヘリコプター」と「こたつとみかん」はピンクカプセルとしての楽曲。こちらもアップテンポなナンバーで盛り上がる楽曲ばかり。まさにライブにはうってつけの楽曲だ。

そのほか、もともと家庭用の曲だったが最近アーケードでも解禁された「MIDNIGHT SPECIAL」にも期待したいところ。いずれにしても、そのステージパフォーマンスには大いに期待だ！

ライブではどんな形で登場し、どんな楽曲を披露してくれるのか。当日までの楽しみが広がるアーティストだ。

各タイトルで予想曲を予習しよう

氏の関わっている曲は『GFV4』、『DMV4』共にADVANCEDまでなら中級者でも比較的楽にクリアすることができる曲になっている。しかし、『DMV4』のEXTREMEになると、レベルが一段階上に上がるため、プレイするときは心して挑もう。全体的にBPMが速い曲が多いので、速すぎてオブジェが見えない場合はハイスピードオプションを調整してみるのも手だ。

曲名の下にある表記はレベル表記です。GFは『GuitarFreaksV4』、DMは『DrumManiaV4』を表し、左からBASIC、ADVANCED、EXTREMEとなります。

各バージョンごとの楽曲をプレイしてキミなりの楽曲予想をしてみよう!

上で予想している楽曲以外にも予想される楽曲はたくさんあり、期待に胸を膨らませている人も多いはず。そこで、曲セレクト画面でソートできるバージョンからピックアップして、キミなりの予想を立ててプレイしてみよう。いつもとはちょっと違った楽しみ方ができるのではないかな？

Across the nightmare

drummania

Jimmy Weckl氏が曲を手掛け、DMシリーズではBASIC譜面が無くADVANCEDとEXTREMEだけが存在。ADVANCEDは脱初級者にうってつけの楽曲だ。

DAY DREAM

GF 4thMIX
DM 3rdMIX

泉氏が手掛けた楽曲で、両シリーズ共にEXTREMEでレベル99という最高難易度をマークしている。この曲ができればもう恐いモノナシ!?

ボーカル楽曲の披露に期待が高まるが、別のアーティストのステージでベーシストとして出演するかもしれないぞ！

演奏と共に歌でプレイヤーを魅了 そんな王子がステージに舞い降りる！

ボーカルモノは歌詞も覚えておこう！

ボーカル楽曲の多い肥塚氏だけに、ライブでもボーカル楽曲を期待するファンは多いだろう。そんな氏のステージを楽しむために、ボーカル曲の詞もある程度覚えておくといいかもしれないぞ。歌詞を覚えておくことで、より楽しめるステージになること間違いなしだ。『GFV4』、『DMV4』共に難度は高くないので、じっくり聴きながらプレイしてライブ当日に備えておこう。

代表楽曲は多数存在するが、今回予想として挙げてみたのは右の4曲。「Yellow Panic Time」は氏の作る楽曲の中でもノリ重視の楽曲になっており、ドラム、ギター、ベースの一体感が楽しめる。ライブで演奏される場合は氏がベースを担当することになると予想でき、ドラムとギターもギタドラチームの誰かが担当すると考えると、会場の盛り上がりは容易に想像できるのではないだろうか。

そのほかの「prism」「あこがれ」「楽園の天使」という3曲は、まさに王子節炸裂といった感じで、氏の甘いボーカルが心に染み渡る楽曲たちだ。ライブ中盤あたりでこの曲たちが登場した場合は、アツくなりすぎた会場をひとときの安らぎへと誘ってくれるに違い無い。

肥塚良彦

ギタドラシリーズには初代から参加しているコンポーザー。ベーシストでもある氏は多くの楽曲でベースを担当しており、自身が歌唱することも多い。全体的にまったりとした楽曲を主に制作しており、ファンの間では通称「王子」と呼ばれ親しまれている。

Yellow Panic Time
DM34/48/65 GF25/43/63

prism
DM19/44/54 GF28/43/63

あこがれ
DM10/24/36 GF18/28/35

楽園の天使
DM14/29/55 GF12/23/32

「戻らない恋」は60年代のグループサウンズをイメージした曲。ライブでも独特の雰囲気を作り出すに違いない。

独特の感性が光る楽曲と ユニットとしての出演が楽しみ

ライブ中はステージ全体に注目!?

ショッチョー氏をはじめ、出演アーティスト同士でユニットを組んでいたり、演奏で参加していたりといった形が多く、ライブでもその状況が容易に想像できる。そのため、出演アーティストに注目するのはもちろん、ステージ上にいるほかのメンバーにも注意して見てみよう。もしかしたら、思わぬところで思わぬ人が演奏していることもあるかもしれないぞ。

ショッチョー氏の楽曲を予想する上で外すことができない楽曲は、氏がスミからスミまでこだわり抜いて制作したという「戻らない恋」ではないだろうか。ライブで披露されれば、グループサウンズの持つ不思議な魅力が体感できるに違いない。また、泉氏、YUEI氏との合作による「Destructive Wave」や、明星有限公司という名義でNAOKI氏と合作した「香港☆超特急Z」といった楽曲が披露されるのかどうか気になるところだ。そのほか、自身が制作に携わっていない楽曲にも参加しており、予想として挙げた肥塚氏が制作している「ルックス」では、曲中に登場する男役というポジションで一部出演していることもあり、ほかのコンポーザーのステージで登場することも予想される。

ショッチョー

『GF8thMIX』『DM7thMIX』から参加しているコンポーザーで、参加した当初はデータ制作や効果音などの制作を担当していた。本格的な楽曲としては泉氏、YUEI氏と共に制作した「Destructive Wave」が最初だが、ほかのコンポーザーの楽曲に参加していることも。

戻らない恋
DM19/35/58 GF16/36/57

香港☆超特急Z
DM21/35/58 GF15/46/69

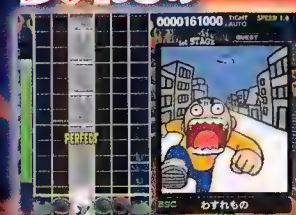
Destructive Wave
DM17/48/65 GF22/43/52

ルックス
DM16/49/72 GF33/36/52

CLASSIC PARTY triathlon

GF 6thMIX DM 5thMIX

クラッシックの名曲たちを小野秀幸氏がアレンジし、メドレーとして制作した曲。楽曲はもちろん曲調もめまぐるしく変わっていくぞ。

わすれもの

GF 8thMIX DM 7thMIX

Handsome JET Project feat. みずしな孝之という名義通り、漫画家のみずしな先生が参加していることでも有名。プレイ中のムービーもポイント。

カゴノトリ

GF 10thMIX DM 9thMIX

ギタドラではあまり無い印象の楽曲で、全体的に童謡「かごめかごめ」を感じさせる。ライブではこういった不思議な楽曲もアリ？

Kozo Nakamura

『GF6thMIX』『DM5thMIX』から参加しているコンポーザー。本人もギタリストであり、制作楽曲もギターサウンドがメインのロック系が多い。同じギタリストでも泉氏とは一味違うギターサウンドを奏でる。自身の楽曲以外にもギター演奏で参加することも多い。

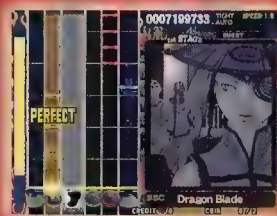
Dragon Blade
DM30/52/62 GF32/48/75

Ring
DM20/33/67 GF33/55/74

On Cloud Nine
DM26/42/66 GF28/45/76

Slang
DM34/56/76 GF42/57/84

渋くてカッコイイ楽曲と痺れるギターサウンドに注目！

Nakamura氏の楽曲でまず最初に予想を挙げるとすれば、現在でも人気の高い「Dragon Blade」が予想されるだろう。氏のギターサウンドを余すところ無く味わえる至極の1曲だ。また「Ring」もぜひ生演奏で聴きたい楽曲。こちらは『GFV3』、『DMV3』で稼働当初から人気のあったナンバーで、演奏された場合はそのギターテクニックにも注目したい。新曲でもある「Slang」も、もちろんギターサウンドを前面に押し出した曲になっており、終始テンポ良く進む明るい楽曲。「On Cloud Nine」はロング曲の中から挙げてみたが、こちらはシンプルハードロックに仕上がっており、「Slang」同様に明るめの楽曲になっている。どの曲もライブでは盛り上がること間違いナシなので要チェックだ。

曲全体からカッコよさがにじみ出てくるNakamura氏の楽曲は、どれもライブで聴きたいものばかりだ。

プレイして分かる楽曲の良さと深さ

それぞれの楽曲は聴くだけでも楽しめるが、プレイすればより楽しめるのだ。特にNakamura氏の楽曲は、初～上級者までだれもがプレイしやすい難易度になっている曲が多い。まだプレイしたことがない人も、一度はプレイしてみよう。曲を聴いただけでは分からない良さと深さがプレイして味わえるはずだ。その良さを知ってライブに臨めば、ライブの楽しさも数倍アップだ！

TOMOSUKE

ギタドラシリーズには初期から参加しているコンポーザーで、現在ではポップンシリーズのサウンドディレクターとしても活躍している。氏が制作する楽曲のジャンルはとにかく幅広く、その多彩な音楽センスでさまざまな人気楽曲を生み出している。

jet coaster☆girl
DM23/47/67 GF50/68/87

pot-pourri d'marmalade
DM33/42/67 GF35/37/41

にゃんだふる55
DM21/39/66 GF17/31/53

αρχη
DM45/66/92 GF41/56/73

癒される曲から楽しい曲までモダンポップな音楽を堪能！

TOMOSUKE氏の作る楽曲はどれもバラエティ豊かなものが多く、方向性によってはどんなステージにも変化させることができる。そのため、ほかのアーティストとは一味違った個性的なステージを期待することができるぞ。「jet coaster☆gial」はテンポのいい楽曲で、登場した『GF7th』『dm6th』でも高い人気を誇った曲。「pot-pourri d'marmalade」は氏の楽曲3曲を繋げたメドレーになっており、ロング楽曲として『GF10th』『dm9th』に初登場。この1曲で複数の曲が楽しめるとあって、ライブで披露されれば盛り上がりそうだ。「にゃんだふる55」と「αρχη」はかわいらしいポップな楽曲になっている。この楽曲がライブで披露された場合はボーカルを担当するくりむ氏の生歌にも注目だ。

ギタドラシリーズにおいて独特の光を放つTOMOSUKE氏の楽曲は、ライブでもその個性を発揮するに違いない。

演奏に使う楽器にも注目しよう！

TOMOSUKE氏の愛用するキーボードをはじめ、出演する各アーティストが使用している楽器は普段から使用しているものが多く、アーティストによってメーカーからデザインまでさまざま。ステージから距離が遠い場合はなかなか見られないが、運良くステージに近い場所でライブに参加できた場合は、ステージパフォーマンスとともにチェックしてみてはいかがかな？

曲名の下にある表記はレベル表記です。GFは『GuitarFreaksV4』、DMは『DrumManiaV4』を表し、左からBASIC、ADVANCED、EXTREMEとなります。

Fairy Tailes

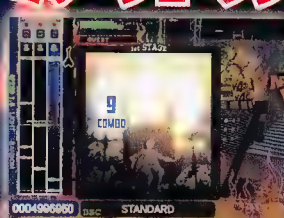
GFV
DMV

ギターサウンドをメインにしながら、どことなくかわいらしさが漂う賑やかな楽曲。プレイする場合は中～上級者にオススメ。

Purple storm

GFV3
DMV3

スピード感のあるテンポのいい楽曲で、気持ちよく演奏できる。心地よいリズムで聴きやすいところもポイントだ。

ミラージュ・レジデンス

GFV3
DMV3

疾走感溢れる軽快な楽曲で、初～上級者まで楽しめる譜面に仕上がっており、セッションプレイも盛り上がるぞ。

新進気鋭！　若手コンポーザー

TAG

『GFV3』、『DMV3』から参加している若手コンポーザーの一人で、初のデビュー曲となった作品、「El Dorado」はたくさんのファンからの熱い支持を受け人気曲のひとつとなった。『GFV4』、『DMV4』では「PRIME LIGHT」という隠し曲も制作している。

千本松仁

TAG氏と同様に『GFV3』、『DMV3』から参加している若手コンポーザー。デビュー曲の「AXIS」は、本人がギタリストということもありバリバリのギターサウンドになっている。『GFV4』、『DMV4』では版権曲の演奏に加えてロング曲「Jake in the Box」が収録されている。

96ちゃん

『GFV4』、『DMV4』で正式に参入したコンポーザー。デビュー曲となる「INSIDE-OUT」をはじめ、ロング曲「MASCARADA」も担当。その他版権曲の演奏にも参加している。まだまだ謎が多く、今後の活動にファンからの期待も高まっている。

若手３名の楽曲予想！

それぞれ若手ということもあり、自身のオリジナル楽曲点数ではほかの出演者に劣る。そうなると3人それぞれが自分の楽曲をほぼすべて出し尽くすと考えられる。そんな中期待されるのは、それぞれのデビュー曲。TAG氏の「El Dorado」や千本松氏の「AXIS」、96ちゃん氏の「INSIDE-OUT」と、三者三様の楽曲はそれぞれの個性が凝縮されているぞ。それ以外でも、ほかの出演者の演奏で登場する可能性もあり、ライブ中は一瞬たりともステージから目が離せない展開になりそうだ。

若手３名のココに注目！

ギタドラチームとしての歴史も浅い若手コンポーザーであるTAG氏、千本松氏、96ちゃん氏。ライブではどのようなステージパフォーマンスが行われるか注目が集まることは間違い無い。この3人がどのように登場し、どんな楽曲を披露してくれるのか、ライブ当日は要チェックだ！

ライブではロングバージョンやアレンジに期待！？

ライブで楽曲を演奏する場合、原曲をそのまま演奏するだけでなく、ライブ用にアレンジした楽曲も多く演奏される。そのため、聴き慣れた楽曲でもまた違った印象を受けるものも多い。ライブ用のアレンジが施されていた場合は、原曲との違いを探してみるのも面白いぞ。

また、各タイトルに収録されている楽曲は一部を除いてほとんどの曲はショートバージョンしか聴くことができない。しかし、ライブではそれらショートバージョンの楽曲がロングバージョンで演奏される可能性も大いに期待できるぞ。

どちらの場合もライブでしか聴くことができない激レアなものになると予想されるので、幸運にもチケットを手にすることができたら、当日まで楽しみに待っていよう。きっと忘れられない1日になるぞ。

ロングバージョン予想

- MODEL FT2 Miracle Version
- 戻らない恋
- Slang
- prism

今回予想として挙げた楽曲の中から、特にロングバージョンを期待したい楽曲をチョイスした。どの曲もロングバージョンになったらさらに聴き応えのある楽曲になるだろう。中でも泉氏の演奏による「MODEL FT2 Miracle Version」は会場全体を巻き込んで最大級の盛り上がりが期待できる。

ライブ用アレンジ予想

- BALALAIKA, CARRIED WITH THE MIND
- αρχη
- Ring
- AXIS

こちらはライブ用にアレンジされるのではないかという楽曲をチョイス。「BALALAIKA, CARRIED WITH THE MIND」などの民族音楽シリーズをライブ用にアレンジすることで、原曲とは違う新たな魅力が引き出されるのではないだろうか。「AXIS」や「Ring」はギターソロ部分のアレンジに期待したい。

From STAFF

「THE GITADO LIVE」の公式サイト内に設置されている「スタッフ奮闘記」でお馴染みのイノ＆コーン氏からの本誌読者にメッセージを頂いたぞ。

イノ＆コーン
ライブ開催までいろいろな情報をブログで発信している宣伝担当（コーン氏）とWEB担当（イノ氏）。

宣伝を担当してますコーンです！　WEBを担当してますイノです！　二人合わせてイノ＆コーンです！

いよいよライブ日まで約1カ月となりました！　今回は何がすごいってまずはアーティスト！　今号の特集でも紹介されている豪華アーティスト陣はもちろん、当日発表の行った人しか解らないスペシャルゲストも予定！　そして、会場もすごい！　ロックの聖地「Zepp Tokyo」！　コーンはもうZEPPに入った瞬間、雰囲気だけで興奮のあまりカラダが震え出しました。ここでギタドラの名曲が生で聴けるなんて…。

12月2日は伝説に残る1日になること間違い無し！　応募方法は今すぐ下記の特設サイトをチェック！

ギタドライブ特設サイト
http://www.konami.jp/bemani/event/gitadolive/

期間中はひたすらプレイ!!

『GFV4』、『DMV4』の両方をプレイすれば最高40回の抽選チャンスがある。両タイトルをひたすらやり込み、この限られたチャンスの中で幸運をつかみ取れ！

今回は、いよいよスタートしたDDRエリアファンミーティングの紹介に加えて、何と隠し曲の出現条件を公開！　さらに、盛り上がるチームバトルとインターネットランキングについても掲載するぞ。

DanceDanceRevolution SuperNOVA2
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ダンスシミュレーション
■操作方法：フットパネル
■発 売 日：稼働中
■使用基板：―

Text：飛鳥

集え!! DDRファン!!　BEMANI 10周年記念イベント
DDRエリアファンミーティングX10(エクステン)開催!!

BEMANI10周年として、今年はBEMANIシリーズでいろいろなイベントが催されており、DDRシリーズでは各地を回ってのエリアファンミーティングが全国10ヵ所で開催されるのだ。今までは関東・関西といった地域で開催されることが多かったこの種のイベント。地方のファンは足を運びにくかったが、今回のイベントはより近い場所で開催される可能性が高くなったため、そういったファンも足を運びやすくなっているのではないだろうか？　もちろん入場は無料なので、だれでも参加可能だぞ。

このエリアファンミーティングX10では、DDRに関するいろいろなイベントが開催されるということで、ここでそのイベントの一部を紹介するぞ。

DDR Performer

『DDR SuperNOVA2』を使ってのパフォーマンスダンスを披露する「DDR Performer」。DDRシリーズではお馴染みのパフォーマンスダンスは、本シリーズ独自の文化。キミ独自のダンスを披露する絶好の機会だぞ。参加方法は事前応募となっており、応募にはコミュニケーションサイト「i-revo」の会員登録（無料）が必要になってくる。興味のある人は公式サイトをチェックして、詳しい応募方法をチェック！

※会場によっては実施されない場合があります。

【応募方法】
「i-revo」の会員登録後、『DDR SuperNOVA2』に収録されている楽曲を使ってプレイしたパフォーマンスダンスを動画で撮影し、「i-revo」内で応募する形となります。

※応募の際の詳しい手順や規注意事項に関しては、公式サイトでご確認をお願いします。

DDRエリアファンミーティングX10（エクステン）公式サイト
http://www.konami.jp/bemani/event/ddrx10/index.html

※イベントの各内容は突然変更になることがございます。

DDR Visual Live

DDRシリーズにまつわる映像をライブ感たっぷりに上映する「DDR Visual Live」。キミが夢中になった曲や思い出深い曲が流れるかも。見ればきっと、あの感動が甦るに違いないぞ！

DDR Artist Talk

DDRシリーズを代表するアーティスト、NAOKI氏、U1 ASAMi氏によるトークコーナー。10周年の想いや今後の展開などここでしか聞けない話が聞けるはず！　もしかすると極秘情報も……!?

当日を楽しみにしていよう！

DDR Talk Room

各会場のエリアファンミーティングが終了後、何とアーティストとの懇談会が開かれるぞ。少人数で直接アーティストと会話が交わせるため、DDRシリーズで今まで疑問に思っていたことや、聞いてみたかったことなどが聞けてしまうのだ！

これは各会場とも5組10名のみが抽選で選ばれるが、事前に応募していることが条件となる。興味のある人は応募方法をチェックしてどんどん応募しよう！

【DDR Talk Room 応募方法・条件】
・事前の抽選により、各会場5組10名の招待制となっています。
・e-AMUSEMENT PASSを使用して『DDR SuperNOVA2』をプレイし、KONAMI IDを登録している方のみが応募可能です。
・各会場のエントリー期間中に『DDR SuperNOVA2』をプレイすると、1プレイに1回応募が可能となっています。
・応募はDDRエリアファンミーティングX10公式サイトからの応募のみ受付けます。

DDR Store Battle

バトルモードを使用して戦う「DDR Store Battle」。これは3人で1チームを形成し、各チームでトーナメント戦を繰り広げられる。参加方法は、各会場とも当日に参加希望者を募集し、その後抽選という形が取られる。どんな戦いが繰り広げられるのか、どこの会場も楽しみだ！

【参加方法】
各会場とも、当日入場の際整理券回収時にスタッフが来場者に参加の意思を確認。参加の意思がある来場者は、スタッフが整理券番号を控えて「DDR Store Battle」開始時に抽選で参加者を決定。

第1回 10月27日(土)
東京 キャッツアイ町田店【終了】
第2回 11月03日(土)
札幌 ディノス ノルベサ
第3回 11月10日(土)
仙台 THE 3RD PLANET BiVi仙台店
第4回 11月17日(土)
新潟 THE 3RD PLANET 新潟県庁前店
第5回 11月23日(金)
静岡 THE 3RD PLANET 富士店
第6回 11月25日(日)
京都 THE 3RD PLANET BiVi京都二条店
第7回 12月15日(土)
高松 アミューズアム高松店
第8回 12月16日(日)
広島 ファンタジア店
第9回 12月22日(土)
福岡 THE 3RD PLANET コマーシャルモール博多店
第10回 12月24日(月)
鹿児島 THE 3RD PLANET ジャングルパーク鹿児島店
（2007年10月30日現在）

すご腕プレイヤーにおくる
ボス曲、ボーナスステージ出現条件大公開!!

毎作かなり高い難度で、上級プレイヤーたちの楽しみのひとつにもなっているボス曲やボーナスステージ（Extra Stage、Encore Extra Stage）は、特殊な条件を満たさなければプレイできない。そこで、ここではそれらボス曲やボーナスステージの出現条件を公開するぞ！　さらに、右に紹介している楽曲のほか、新たにEncore Extra Stageで新曲が解禁される。その曲名は「Pluto」！　腕に自信のある上級プレイヤーは、こちらにも挑戦してみてはいかがかな？　近日解禁予定なので楽しみに待とう！

新たに出現する「Pluto」。キミはクリアすることができるか!?

【Final Stageでボス曲が出現する条件】
Final Stageの前（例えば3ステージ設定の場合は1、2ステージ目）でダンスレベル"A"か"AA"以上を獲得する。例えば「Why not」という曲を難易度Difficultでプレイしてダンスレベル A を獲得した場合は、Finalステージでボス曲が出現するものの、難易度はDifficultしか選択できないので注意が必要だ。

【Extra Stageに進む条件】
Final Stageでボス曲が出現していることが絶対条件で、ボス曲を選択してダンスレベル"AA"以上を獲得する。もしくは、ボス曲で選択可能な難易度で「RANDOM」を選択し、ダンスレベル"AA"以上を獲得する。

【Encore Extra Stageに進む条件】
Extra Stageで出現するボス曲を選択して、ダンスレベル"AA"以上を獲得するか、Extra Stageに出現するボス曲で選択可能な難易度で、「RANDOM」を選択し、ダンスレベル"AA"以上を獲得する。

過去出現している ボス・ボーナス曲

参考までに、今までに出現しているボス曲・Extra楽曲・EncoreExtra楽曲を掲載しておこう。

曲/アーティスト	解禁内容
Unreal/Black Rose Garden	FINAL STAGE　BOSS曲（稼働開始時から）
NGO/鵜嶋圭一	EXTRA STAGE　BOSS曲（稼働開始時から）
TRIP MACHINE PhoeniX/DE-SIRE改	ENCORE STAGE　BOSS曲（稼働開始時から）
PARANOiA ～HADES～/αTYPE-300	ENCORE STAGE　BOSS曲

熱戦が続く第二回チームバトル
ラストスパートをかけろ!!

第一回と同様に熱戦が繰り広げられている第二回チームバトルもいよいよ大詰め。最終日となる11月7日までどうなるか分からず、11月3日や4日辺りが各チームの踏ん張りどころといえるだろう。まだまだどのチームにも優勝の可能性は残っているので、どのチームも優勝を目指してラストスパートをかけよう！　前回同、様優勝すると優勝チームはチームバトル終了日の翌日から隠し曲が解禁するぞ。

第二回インターネットランキング開催
世界の頂点をねらえ!!

第二回インターネットランキングは、11月15日15:00から12月6日14:59までの開催となっているぞ。気になる対象コースは下に掲載したので、よくチェックしておこう。今回も先月と同じく、NONSTOPで2コース、CHALLENGEで2コースの合計4コースとなっている。すべてのコースでランキング1位を目指せすのだ!!

今回はテクニカルなコースばかりだ。

NONSTOP

コース名：VICTORY OR DEFEAT
1.Trust -DanceDanceRevolution mix-
2.Baby's Tears（スカイガールズ オープニングテーマ）
3.Blind Justice ~Torn souls,Hurt Faiths~
4.MARS WAR 3

コース名：COVERS
1.FAINT
2.Burn Baby Burn
3.AIN'T NO MOUNTAIN HIGH ENOUGH
4.COME CLEAN

Challenge

コース名：BARRIER
1.PARANOiA ~HADES~
2.TRIP MACHINE PhoeniX
3.NGO
4.Fascination ~eternal love mix~

コース名：BPM=130
1.ME AGAINST THE MUSIC
2.SUNRISE（JASON NEVINS REMIX）
3.My Favorite Things
4.Fly away -mix del matador

家庭用で練習してゲーセンに挑もう！

ARCANA HEART FULL!
アルカナハート FULL!

アルカナハート FULL!
■メーカー：エクサム
■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2007年4月16日(稼働中)
■使用基板：

ついに待望のプレイステーション2版が発売され、思う存分練習や研究ができるようになった本作。自宅でやり込んで腕を磨いたら、ゲーセンに出陣してその成果を試してみよう！

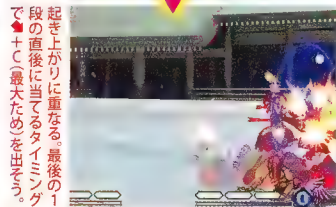
火のアルカナ：插翅大聖を使ったガード不能連係

抗えぬボイゲンで連続技を締めた後、插翅大聖を重ねる連係を紹介しよう。連続技の途中でアルカナフォースを展開するため、ホーミングゲージが無い状態からでも狙えるのが利点だ。

ポイントは、ヴェルトは残酷でによるダウン追い打ち中に、人形の向きを確認すること。人形が画面中央を向いている場合は、↘＋C（最大ため）ヒット後のホーミングキャンセルをCD同時押しで入力し、相手を追い掛けつつ人形の向きを変えよう。

(相手画面端)～A抗えぬボイゲン設置→前方ジャンプ【A(1段目)→下方向＋C】→抗えぬボイゲンヒット→ヴェルトは残酷で設置→[以降ダウン追い打ち]ヴェルトは残酷でヒット→(アルカナフォース展開→)しゃがみC(→ヴェルトは残酷で5段目ヒット)C▶[以降起き攻め]插翅大聖→↘＋C(最大ため)H▶(ニュートラルD)→ジャンプ【A(2段目)→下方向＋C(BC同時押し)】→人形立ちB攻撃※→BJ▶【A(2段目)→下方向＋C(BC同時押し)】→人形立ちB攻撃※→(着地)ジャンプ【A→B(レバー下方向)→下方向＋C(BC同時押し)】H▶(➡＋D)～

※部分は本体硬直中に入力して出す。そのほかの人形攻撃は、本体の技の入力で自動的に発生

ヴェルトは残酷での4～5段目の間にしゃがみCを挟み、キャンセルで插翅大聖を出せば……、

起き上がりに重なる。最後の1段の直後に当てるタイミングで↘＋C(最大ため)を出そう。

土のアルカナ：開地門ループとその後の起き攻め

土のアルカナは、ホーミングゲージの回復が遅いのが難点。そこで役立つのが、人形立ちB攻撃と開地門を組み合わせたループ連続技。ホーミングゲージを節約しつつ大ダメージを与えられる上、画面端付近で人形を出している状況なら、さまざまな連続技から移行できるのだ。

下記の連続技はその一例。人形立ちC攻撃は、すべて最速で出せばOK。開地門の硬直中にCを連打しておくだけで問題無く出せるぞ。

開天府 滅鬼陣で締めた後は、人形をリーゼロッテの足元付近まで移動させつつ、最速でA抗えぬボイゲンを2回設置。1回目を開天府 滅鬼陣の硬直中に先行入力して出し、すぐにレバー⬇を長めに入れて2回目を入力するのがコツだ。さらに最速で➡＋C（最大ため）を出せば、ヒット、ガード問わず2回目のA抗えぬボイゲンがヒットし、追撃が可能となる。

開地門の硬直が解けた後、←↙↓↘→＋BD同時押しで人形立ちB攻撃と開地門を同時入力。「人形立ちB攻撃で低めに拾うタイミング」を意識するのがコツだ。

(相手画面端)【しゃがみA(2段目)→しゃがみB】C▶B別たれたゼーレ→開地門→｛人形立ちB攻撃→開地門｝×3→人形C攻撃→開地門→人形C攻撃→フロントステップ～ジャンプ【C→下方向＋C】H▶(➡＋D)→BC▶開地門→人形立ちB攻撃→開地門→(着地)｛人形立ちB攻撃→開地門｝×2→人形BorC攻撃→開天府 滅鬼陣→[以降起き攻め] A抗えぬボイゲン×2→➡＋C(最大ため)　ダメージ11107＋α

時のアルカナ：時間停止を狙う連続技

リーゼロッテの起き攻めは強力なものが多いが、無敵技を持つキャラには機能しにくい面がある。そこで効果を発揮するのが、無量光の意による時間停止を狙った連続技だ。

下記の連続技は、画面端でのジャンプ中下方向＋Cと人形C攻撃によるループに、無量光の意を組み込むというもの。ジャンプ中下方向＋C後、若干遅めに⬇↘➡⬇↘➡↗＋Dと入力してジャンプキャンセルから無量光の意を出せば、人形C攻撃で打ち上げた相手に無量光の意が決まるぞ。

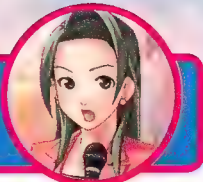
その後は連続技で時間を稼ぎ、A抗えぬボイゲンの2段目でダウンを奪ったら、ヴェルトは残酷ででダウン追い打ちしよう。ヴェルトは残酷での4段目後に立ちBを当てれば5段目も連続ヒット、さらに立ちBを決めれば、相手が起き上がった直後に時間停止が発動する仕組みだ。

人形が画面中央側を向いている状態で、ジャンプ中下方向＋CJ▶無量光の意。

ヴェルトは残酷での4段目が当たったら立ちB。さらに立ちBを決めて時間を稼ごう。

(相手画面端)【しゃがみA(2段目)→しゃがみB】C▶B別たれたゼーレ→低空空中ダッシュB】→立ちA(1段目)J▶【A(2段目)→下方向＋C】→人形C攻撃→(着地)ジャンプ【C→下方向＋C】J▶人形C攻撃→無量光の意→空中ダッシュ下方向＋C(BC同時押し)H▶(↘＋BD同時押し)→人形立ちB攻撃→C→(着地)ジャンプ【A(2段目)→下方向＋C】→人形C攻撃→(着地)A抗えぬボイゲン設置→ジャンプ【A(1段目)→下方向＋C】→抗えぬボイゲンヒット→[以降ダウン追い打ち](着地)ヴェルトは残酷で(4段目ヒット)→立ちB→ヴェルトは残酷で(5段目ヒット)→立ちB　ダメージ8320

●各種表記の見方：【】＝アルカナコンボでのつなぎ、C▶＝キャンセルでのつなぎ、J▶＝ジャンプキャンセルでのつなぎ、H▶＝ホーミングキャンセルでのつなぎ。連続技のダメージは、残り体力による補正を加味していない基本値のため(総体力の基本値は26,400)、相手の体力が少ない場合は、補正によって実際のダメージが小さくなる場合がある。

『2』の最新情報にレポーター魂再燃中、兵藤です！　今月もそんな『2』の情報に負けず劣らずホットなニュースや、ここだけのヒミツ情報が届いています！　関東大崩壊に怯えるより、これらのチェックが最優先でしょう！

トレーディングカード好評発売中！スペシャルなカードを一部公開!!

ついに発売となった「アルカナハート　トレーディングカード」ですが、今回は特別にレアでスペシャルなカードの一部を公開致します！　左写真のようなかわいい聖女たちの描き下ろしカードに加え、下写真のコメントカードもコレクター魂を震わせる逸品ですね。その全容が気になるあなたは、今すぐ全国のホビーショップへ！

描き下ろしカードと9枚で完成のコメントカード！

コメントカードは全9枚で完成する、大判イラスト仕様！　しかも登場キャラクター全員からの個性的なコメントが、豪華な金文字で書かれています。誌面の印刷では伝わりにくいのが残念！

■発売日：10月18日（発売中）
■価格：1ボックス（15パック）6,300円、1パック（8枚）420円（どちらも税込）

ドラマCD第二弾が11月に登場！

好評発売中のアルカナハート ドラマCD「はーとふるシチュエーション えぴそーど1」の続編、「えぴそーど2」がいよいよ発売となります！

はぁとさんのアイデアで始まった、11人の聖女の皆さんによる「仲良くなろう会」改め「納涼怪談」もいよいよ後編に突入し、オカルトといえばこの人、真打ち・頼子さんをはじめ、このはさん、冴姫さんなど、「えぴそーど1」と合わせて12人の聖女の、一風変わった自己紹介や怖い話がこれですべて出そろ……え、あれ、12？　確か11人で集まっていて……あ、しッ失礼しました！（汗）

さらにボーナストラックとして「はーとふるコメント集」も収録し、聖女の皆さんの素顔にますます近付くことができる内容となっている模様です！

アルカナハート ドラマCD
「はーとふるシチュエーション
えぴそーど2」
■品番：KDSD-00156
■発売日：11月21日
■価格：3,150円（税込）

このはぬいぐるみ、好評発売中！

エンターブレインのネット通販サイト「eb！Store」にて、いよいよ一般注文受付が開始された「このはリバーシブルぬいぐるみ」。予約分以外は数量限定となるため早い者勝ち！　この報を皆さんが目にするときに在庫があるかどうかギリギリのところですが、入手希望の方は今すぐご確認を！

■全長：約26cm
■価格：2,980円（税込）
■URL：http://www.eb-store.com/

売り切れ御免でございまするー！

読者イラスト大募集中！

アルカナGALLERYS！

『2』の新たな聖女が紹介され、ますます賑やかになりそうな予感！　当方では新キャラも含め、投稿作品をお待ちしています！

（群馬県　岡田逸花さん）
☆確かにちょっとオトナ過ぎる気もしますが、大丈夫！　実年齢は3歳なので、フラマイゼロなのです。

（福岡県　皐月トミィさん）
☆二人で衣装交換の巻！　三つ編みリリカも斬新ですが、頼子はスタイルが如実に……（笑）。

（北海道　すぎもとケンシロウ君）
☆ギーァの力で魔物大行進!?　どれがだれの魔物状態か分かれば、あなたも立派な『アルカナ』ファン！

教えて！エクサムさん

今回は右の投稿作品を下さった、ひらべさんからのご質問二つに回答が！

Q. フィオナさんの連れているシマリスも聖霊なのでしょうか？

A. 聖霊です。フィオナと一緒に聖霊になってしまいました。フィオナのことが大好きなので問題無い、というよりも、聖霊になったことすら気付いていないと思われます。

Q. フィオナさんがメイドさんなのは、ミルドレッド様の趣味？

A. フィオナの趣味です。エプロンドレスはフィオナにとって「ひらひらで可愛い服」という位置付けになっています。しかし、仮にも上流階級のお嬢様。しつけの厳しいフィオナの祖父母がフィオナのエプロンドレス姿を見たら、卒倒するかも知れません。

（兵庫県　ひらべさん）
☆あのシマリスも、実は聖霊なのです。一緒に元の世界へ戻れるといいですね！

あるかなひみつメモ　当方では、最新作『2』の情報からも目が離せない『アルカナハート』の各ニュースに加え、イラスト作品やエクサムさんへの質問など、投稿作品も全力でご紹介！　宛先は先はこちら。
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「アルカナSIGNALS!」係　Mail.arcanaheart@arcadiamagazine.com

エターナルナイツ ETERNAL KNIGHTS™

エターナルナイツ
■メーカー ：KONAMI
■ジャンル ：メダルシミュレーションRPG
■操作方法 ：8方向レバー＋4ボタン＋タッチパネル
■発 売 日 ：2007年8月
■使用基板 ：—

好評稼動中の『エターナルナイツ』より今回は、城（ダンジョン）探索時の助けとなるカード情報や、設置されたトラップの対処法などを解説していく。ドリームオデッセイバトルで役立つテクニックにもぜひ注目！

Text：ANON・T

十分な備えがあれば憂いなし！

城によって持ち込み数やレアリティなどに制限があるものの、いざというときに窮地を救うカードの数々は、ストックしておいて損はない。挑むダンジョンごとに有用なカードも違うので、汎用性の高いカードは多めにストックしておきたいもの。カードの活用法の一例は以下を参照。

カード交換＆バトルスロットでカード集め

不要なカードを交換したり、レアリティの高いカードをバトルスロットで集めたり……。難易度が高い城に挑む際は、準備をしっかりとしておきたい。

メテオ

終盤の敵も一発で倒せる切り札的一枚。魔法使いならダメージはなんと300！

ダメージ系カード

ダッシュ

使うときはマップと合わせて使用するといい。囲まれたときの回避手段にも。

移動補助カード

コンボ

強敵を相手するとき、囲まれたときのピンチを打開できる。ボス戦にも有効。

ダメージUPカード

ポケット＋1
持つことのできるカードの数が1つ増える
6 BET

ポケット

持ち帰れるカードも増えるので、ドリームアイランドでのレアカード集めに◎。

便利系カード

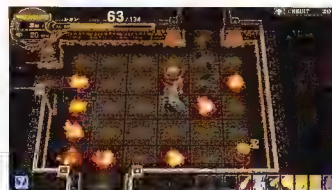
城内に設置された仕掛けとその対策

小地雷・大地雷

地雷は踏むと3ターン後に爆発する。周囲5×5マスのキャラクターにダメージを与えるので、うまく使えば敵を消耗させることも可。

踏んだらすぐに離脱すること。威力は中心部が高く、大は40・20・10、小は20・10・5のダメージをそれぞれ受ける。

最大HPダウン

城により階を上がったときの減少量が違う。マルチ系の魔法を活用し、囲まれないよう闘え。

巨大な障害物

敵が詰まりやすいので、上手に誘導して1対1で闘おう。壁で敵をやりすごすこともできる。

燃える床

城により燃える速度が異なり、踏むと5ダメージ。無駄なターン消費を避け、先を急ごう。

ツルツルすべる氷の床が登場する、クエスト6の城

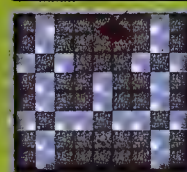
KOALA城 & KANGAROO城を攻略する!

KOALA城	
フロア数:8 /レベル:3	
出現モンスター	
1F	キラービー、スケルトン、ケムンパ
2F	ケムンパ、カブー、バルチャー
3F	バルチャー、魔道士、キラービー群
4F	キラービー群、グランシャーク、ハーピー
5F	ハーピー、ドラゴン、ハンマーシェル
6F	ハンマーシェル、死神、マッドブル
7F	マッドブル、ヴァンパイア、ラミア
8F	ラミア、ジェノサイダー、デーモン

KOALA城

KANGAROO城	
フロア数:7 /レベル:3	
出現モンスター	
1F	キーノ、キラービー、スケルトン
2F	スケルトン、ケムンパ、ゴブリン
3F	ゴブリン、魔道士、ラッシュ
4F	ラッシュ、グランシャーク、ターミネーター
5F	ターミネーター、リスタール、死神
6F	死神、マッドブル、エビルアイ
7F	ベリアル、ケムンパ、バルチャー

BOSS ベリアルを倒すには……

最上階のフロア配置

ドリームオデッセイバトルで重要な城攻略の時間短縮テクニック

ダンジョン内の注意すべきモンスター 第2回

カニン HP17

ラッシュ HP35

一つの城の攻略に使う時間は、移動時間&攻撃時間&攻撃を受ける時間。設定で移動時間の短縮はできるので、あとは攻撃を当てる回数と受ける回数を極力減らすことを考える。極論は敵を一撃で倒して攻撃を受けない……これが時間短縮の最善手といえるだろう。

❶ 設定で高速移動をON!

高速移動ボタンを押しっぱなしにすれば、移動時以外にも敵の動きが高速化。

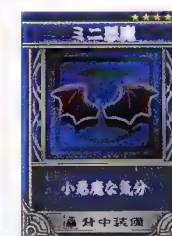
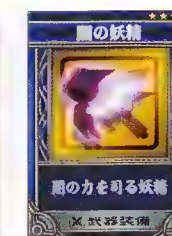
❷ 「敵を倒す時間」を減らすには……

敵を一撃で倒せるよう、カードで攻撃力を底上げする。剣を装備するのなら、ラックソードやグレートソードなどがおすすめの一枚。

❸ まとめて敵を一掃できればさらに短縮!

敵を避けつつ行動し、画面内に敵がたまってきたところで発動。時間短縮にひと役買ってくれる。

マルチ系魔法

君は入手できたか? レアリティの高いアクセサリー

今回はアクセサリーの中でもレア度が高い、☆三つ〜四つの装備を大紹介。天使の羽に浴衣やジャージ、といった変り種なアクセサリーもたくさん!

プライズワンダーランド

アイコンの見方

袋タイプ：中身によって重心が異なるので、注意しよう

ぬいぐるみ：首などのくびれた個所が狙い目。

箱タイプ：側面の穴か、フタのすき間を狙おう。

吊り下げ箱タイプ：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。

吊り下げラベルタイプ：これもラベルを正面から挟むように。

吊り下げラベル長細型：細めなので本体も狙える。割と簡単。

今月は11月に登場するプライズと、2008年の1～3月に登場する超新作アイテムをまとめて紹介！　どれも収集意欲をそそられる、珠玉の逸品ばかりだ!!

beatmaniaⅡDX フィギュアコレクション vol.1

KONAMI／登場中／全2種

『beatmaniaⅡDX』シリーズの人気キャラ、サクラとエリカを立体化！　原型の監修はキャラデザのGOLI氏が担当しており、ファンも納得の造形に仕上がっている。

MELTY BLOOD Act Cadenza エクストラフィギュアVol.4

セガ／11月上旬／全2種

『メルブラ』フィギュア第4弾は、ドレスを着たアルクェイドとその使い魔レンが登場。レンの台座は、彼女の好物のケーキになっているぞ。

パチスロ北斗の拳2 乱世覇王伝 北斗の栓抜き

セガ／11月中旬／全3種

ケンシロウのたくましい右腕をモチーフした栓抜き。栓を抜くときに「あたっ！」とケンシロウの声が鳴り響く！

鉄道むすめ特別快速 エクストラフィギュア

セガ／11月中旬／全2種

トレーディングフィギュア「鉄道むすめ」がプライズに登場！　オリジナルの造形と、全高約17センチのビッグサイズ!!

DEAD OR ALIVE 胸部立体レリーフマグカップ

セガ／11月中旬／全3種

かすみ、ひとみ、あやねの水着姿がデザインされたマグカップ。胸部には立体的な装飾が施され、ふたつのふくらみを堪能できるのだ。

2008年 1月・2月・3月 プライズ新作リポート

JAMMAショーに展示された、来年の1～3月に登場するオススメアイテムを紹介！　傑作フィギュアやぬいぐるみが目白押しだったぞ!!

1月

パンプレスト

新世紀エヴァンゲリオン ハイグレードBUNNYフィギュア

アスカがなんとバニー姿に！アスカのみのシリーズという徹底ぶりに脱帽。

セガ

機動戦士ガンダム 大気圏突入ザク

ザクが大気圏へと落下する屈指の名場面を立体化。内蔵ライトで赤く光るぞ！

2月

タイトー

松本零士 スーパーメカニクス クイーン・エメラルダス号（劇場版 銀河鉄道999バージョン）

全長約30センチという、驚異のビッグスケールに活目せよ！

バンプレスト

機動戦士ガンダム 00 DXヒロインフィギュア

私設武装組織ソレスタルビーイングに属する、王留美とスメラギを早くも立体化！

ルパン三世
DX組立式スタイリッシュフィギュア4

バンプレスト／11月下旬／全5種

精巧な造形と26センチのビッグサイズが好評の『ルパン』フィギュアシリーズに、ついに五ェ門が登場！ルパンや次元、銭形警部たちもアソートされている。

仮面ライダー電王
DX特撮ヒロインフィギュア～ナオミ編～

バンプレスト／11月下旬／全1種

『仮面ライダー電王』のヒロインをフィギュア化。なんと第1弾は、人気ヒロイン、デンライナーのアルバイト乗務員!!

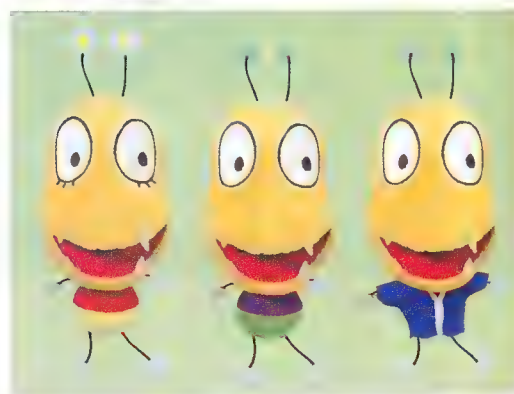
機動戦士ガンダムOO
DX組立式ディスプレイモデルスペシャル1

バンプレスト／11月下旬／全1種

好評放映中の『ガンダムOO』から、全高約14センチのガンダムエクシアが登場。ビームライフルなどの武装のほか、飛行状態を再現できる台座も付属！

銀河鉄道999
リアルフィギュア

タイトー／11月下旬／全2種

『銀河鉄道999』のヒロイン、メーテルとクレアのフィギュアが登場。クレアの美しいガラスの身体は、クリアパーツで完全再現されているぞ！

機動戦士ガンダムSEED DESTINY
DX組立式ガールズフィギュアスペシャル

バンプレスト／11月下旬／全2種

今回のルナマリアフィギュアは、プライズ史上最大、24センチのビッグサイズ！　よりきめ細かくなった造形を堪能してほしい!!

おしりかじり虫
ハンドパペット

タイトー／11月中旬／全3種

NHKの「みんなのうた」で放送され、密かなブームの「おしりかじり虫」がハンドパペットになった。手に装着して口を動かし、みんなのおしりにかじりつこう！

バンプレスト

機動戦士Ζガンダム DXアグレッシヴポーズフィギュアインパクト

ダイナミックなポーズだけでなく、クリアパーツでエフェクトも再現！

セガ

北斗の拳 ライガとフウガのトレイ

"カサンドラ伝説"に登場する、ライガとフウガの名場面をモチーフにした小物入れ。

タイトー

伝染るんです。かわうそくん

懐かしのかわうそ君がぬいぐるみに！　しっぽを握るとじたばた動く。

タイトー

ゲッターロボ スーパーメカニクス ゲッター1

原作コミック版のゲッター1を忠実に再現。ブラックバージョンもアソートされる。

今月のプレゼント

毎月、メーカーさんからいただいた魅惑のグッズをプレゼントするこのコーナー。ご希望の方は56ページの読者プレゼントコーナーを見てください。

●KONAMI
- beatmaniaⅡDX　フィギュアコレクション vol.1　サクラ/エリカ　それぞれ3名

●タイトー
- 銀河鉄道999リアルフィギュア　いずれかひとつを2名
- おしりかじり虫ハンドパペット　いずれかひとつを3名

●バンプレスト
- 機動戦士ガンダムOO DX組立式ディスプレイモデルスペシャル1　5名
- 仮面ライダー電王 DX特撮ヒロインフィギュア～ナオミ編～　5名

●セガ
- 鉄道むすめ特別快速エクストラフィギュア　2種セット3名

勝利をつかみとる!!

闘劇魂MAX

2007 PRE BEAT-TRIBE CUP特集号

2007年11月20日発売予定
予価1,550円(税込)

プレビートライブカップで繰り広げられた
ベスト16以降の激闘をDVD2枚組で完全収録!
5時間超の映像からトッププレイヤーの技術を学べ!

去る8月に東京・町田のビートライブにて開催された、『Virtua Fighter5』の"同キャラの祭典"プレビートライブカップを徹底特集! 出場選手リストやプレビートライブカップの歴史、名勝負解説など同大会のすべてを網羅。そのほか、対戦格闘ゲーム最新作の記事やPVなど内容盛りだくさん!! 付録DVDも特集はプレビートライブカップ。決勝トーナメントを完全収録、会場の熱気がよみがえるぞ! 『VF5』初となる大会を制したのはどのチームか!? トッププレイヤー同士の激闘は、君のVFライフの参考になるはず!

©SEGA

QRコードを読み取ると、付録DVDの映像の一部を視聴できます。

ARCADIA EXTRA シリーズ絶賛発売中!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.47

KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A" POSITIVE WORKOUT

全キャラクターの技紹介にストーリー、対戦攻略など充実した内容。256ページにも及ぶ大ボリュームでお送りする新しい「KOF」ムック。ロケテスト時にのみ配布された幻の「DAILY SECONDSOUTH extra」も完全収録。

定価1,600円(税込)

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.46

三国志大戦2

若き獅子の鼓動

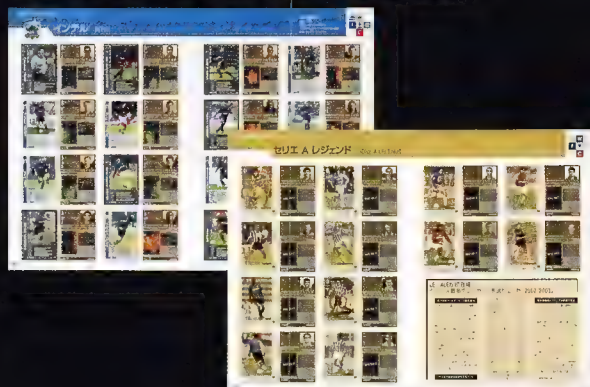
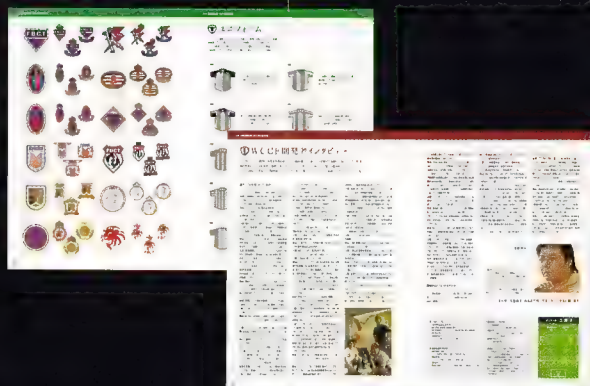
遊戯指南書 完勝之心得

各勢力の詳細なデータに計略の解説、バージョン2.11での変更点や上位ランクプレイヤーへの一問一答など、上級者も読んで納得の兵法書。基礎テクニックや群雄伝の攻略など、初心者でも安心して読める内容だ。

定価1,400円(税込)

ARCADIA EXTRAの購入方法は191ページへ!

すべてのフットボールフリークに捧ぐ珠玉のWCCF全集

▶ 2001-2006 選手カードカタログ

▶ ゲーム情報データベース / WCCFクロニクル

特別付録DVDビデオ

▶ WCCF CUP WINNERS CUP The 6th
▶ WCCF INTERNATIONAL CUP The 2nd England

購入者限定! 幻のロケテカードなどプレゼントも充実
ロケテストカード、選手サイン入りカード、WCCFグッズなど、ファン垂涎のアイテムが、総計100名以上に当たるプレゼント企画も実施!

the complete works of WCCF
WORLD CLUB Champion Football About 2001-2006

エンターブレインムック
the complete works of WCCF
2007年10月31日発売!
価格：2,800円[税込]

商品のお問い合わせ先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　TEL：0570-060-555（代表）
通信販売のお申込み先
【弊社webサイト】 http://www.enterbrain.co.jp　E-mail：cs@eb-store.com
カスタマーサポート
TEL：0570-060-555　受付時間　12:00～17:00（土・日・祝日を除く）
E-mail：support@ml.enterbrain.co.jp

MJ3EVO DVD

麻雀技塾

牌効率？

問題：どの牌を捨てれば、"牌効率"は高くなるでしょうか？

答：MJ3 EVO DVD 麻雀技塾 第1巻『MJ3 EVO 集中講座』をご覧下さい。

プロにはワケがある

麻雀で勝つために必要なのは場数？ それとも運!? 経験を多く積むためには時間もかかるし、運なんて身につけられるのかどうかも分かりません。それじゃ、手っ取り早く強くなるためには……やっぱりセオリーを覚えることなんです。牌効率っていうのも、そのセオリーのひとつ。なんだか漠然とした言葉ですが、例えば上の問題のようなケースで、"河"とにらめっこしながら迷うよりも、牌効率のセオリーにしたがって打つことができれば、もっと勝負に余裕が出てくるはず。そんな勝つためのセオリーを、DVDでプロ雀士がレクチャー。強くなるための答が、ここにあります。もちろん、上の問題の回答も。

『MJ3 EVO DVD 麻雀技塾 第1巻』
『MJ3 EVO DVD 麻雀技塾 第2巻』

初回封入特典
初回封入特典として、『MJ3EVO』ゲーム内で使用できる通貨 3000G、そしてゲーム内のキャラクターをカスタマイズできる限定アイテムを封入！
※MJ.NET の登録が必要となります。

10月25日 同時発売

各巻希望小売価格 ¥2,940円［税別¥2,800］

麻雀技塾 発売イベント開催！

『MJ3EVO DVD 麻雀技塾』の第1巻、第2巻発売を記念して、イベントを開催！ なんとゲストに、『麻雀プロデビューへの道』に出演している"くまきりあさ美"ちゃんがやってくる!! 当日はDVD裏話やサイン会など盛りだくさんの内容でお届け。ファン必見です！

日時：10月28日（日曜日）15時～
場所：秋葉原 GIGO

発売日(10月25日)より3日間、秋葉原GIGOにて1巻、2巻を同時購入していただいた方先着50名様にサイン券をプレゼント！

※当日は撮影禁止となっております
※サインはDVDパッケージにいたしますので、当日はDVDパッケージをお持ちください

←プロ雀士を目指して奮闘中！ くまきりあさ美ちゃんがやってくる!!

第3巻・第4巻 11月22日 発売予定
第5巻・第6巻 12月13日 発売予定

 http://segadirect.jp/ 特典満載！

【本商品に関するお問合せ先】
株式会社セガ フリーダイヤル 0120-780-215
受付時間：10：00～12：00 ／ 13：00～17：00（弊社指定休日は除く）

読者が創るゲーセンの未来

アルカディアフロンティアーズ

Arcadia Frontiers

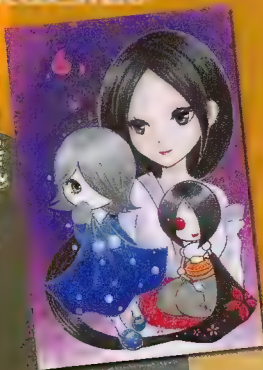
秋といえば「○○の秋」と皆さんおっしゃいますが、今まさにA-Froは投稿の秋マサカリ（両手斧）じゃないよゴフ!! 真っ盛りって話なんですよ! というワケで今月のA-Froは、いただいた珠玉の作品で一大文化祭と参ります。

今月の一番搾り！

アフロCMYK

こちら「アフロCMYK」では、最新作からレゲーまで、幅広いアーケードゲームのカラーイラスト投稿を毎月紹介しております。今月も数多くの作品をいただきまして、秋の紅葉も霞む彩りです！

（大分県 キラリザ改め天鳴りサさん）

A・Fro回覧板 ヘイガ〜イズ聞いてくださいお願いします（ふんぞり→低頭）。名前の後に「A」マークが付いている投稿者の方には、A-Fro特製（特性ジャナイヨ）図書カードを進呈中！　さらにHマークが付いている方は、ホームページをお持ちです。本誌のサイトにある「投稿者リンク」にリンクが張られていますので、マストでチェックナウ!!　→http://arcadiamagazine.com

短い季節を存分に楽しむ アフロ秋味

秋は短し！ というワケで、秋ならではの投稿作品を、旬の今こそと集めてみました。

（埼玉県 ふじたに真砂さん）
Ⓗ秋といったら学祭とハロウィンですよ！ この学園内、普通にオバケ居そうですが。

（茨城県 ボルシチさん）
☆秋の心、「愁」の美しき風景。ロシア文学のような、心象の広がりを感じます。

（静岡県 獣帝君）
☆ワトソン君も雅に映る秋。寒い日は対戦で温まりましょ。

（青森県 陸さん）
☆揺れる紅に、溶け合う姿。枯れることなく、永久の華。

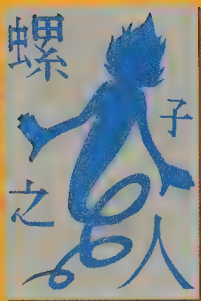
（福岡県 あじさばセルフサービス女王さん）
Ⓗ『マーベルランド』のアラモード様も秋仕様！ 食べたいっつーか食われますが多分!!（何）

（富山県 流火季月さん）
☆『ぽちにゃ～』世界も秋一色！ 神がッ、お菓子に紛れとるッ!?

（大分県 AK＠紳士はみすとさんさん）
☆お菓子というか、鍵をあげないと超絶イタズラが降り注ぐ予感!?

（東京都 上原キノ君）
Ⓗ秋!! 大自然の焼き芋です！ レラさんがひそかに狙っとるッ!?

（東京都 有葉貴董君）
☆トリガーハートの方々も秋を堪能中？ 「平和の秋」ってのもいいもんですね！

A-Fro回覧板 秋は心にしみますね。こんな時はなんでも素直に言えそうです……僕、2007年5月号の『アフロDEモード』で、『月光蝶』と『雫』を間違え……ッゴフォオオ!?（イガグリ投げツッコミ）す、すまんです!! その怒りはアレですよ、今なお募集中の「ちくわ＆げっつ罰ゲーム案」への投稿に込めてくだされ!! ……できれば新人げっつ☆先生への比重多めで♪（文責・ちくわ）

秋の恒例
新作・発表作祭

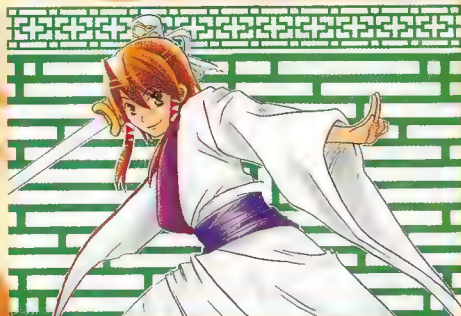
秋から年末といえば、新作ラッシュ！ 今年も粒ぞろいの新作群に、投稿も殺到中ですぞ〜。

（福岡県　宇月絵夢さん）
いよいよ稼動、オトメディウス！ こっそり非乙女のエモン氏に話題集中!?

（兵庫県　Qさん）
Ⓗ 6に向け、テッケナーも準備開始！ スティーブ職人の再登場に期待！

（東京都　アンサー初段"よしみ君）
AnxAnはさらに面白く！ 新バージョンは衣装も増えるか!?

（埼玉県　加画都君）
Ⓗ あのケイブか王道キャラで来た!?（コラ）デススマ……期待せざるを得ないッ

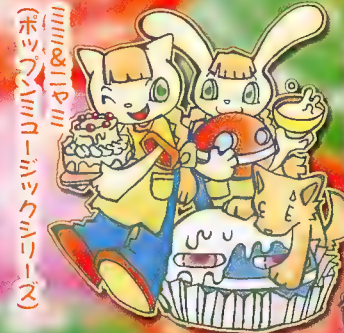
（大阪府　華南さん）
三国志大戦3、ついに発表！ 今のうちに全劉備をコンプなされィ!!

A・Fro回覧板 JAMMAショー会場では『ロボキャッチャー』にギガ夢中だった子ゼル集団アフロズですが、本誌ですでに紹介が始まっている新作については、投稿するなら今からだぜって話ですぜ!! A-Froでは月刊誌のサガとして、投稿作品が載るのは二カ月先……つまり新作がHOTな時期を逃しやすいってことです！ 新作に期待する気持ちが伝わる作品、記事を参考にお送りくだされい!!

A-Fro リバレーションズ 解放区

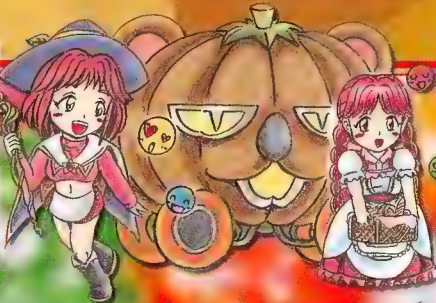
秋の風に吹かれて、シ・メール。

アフロDEモード:

アフロ祭がやってきたの巻

学園アルカディアにアフロ祭がやってきたって寸法ですなぁ。そんなわけで、今月のテーマは「学園祭」!! みんなのぞいてってヨ!

朝日奈夕子&古式ゆかり（ときメモ対戦ぱずるだま）

（愛知県 御影進行者）
☆漫才だってこなす名コンビの、ハロウィン風味シンデレラ上演中!

ルキア&ユリ（QMAシリーズ）

（福岡県 ドリー虫アター君）
☆学園のアイドルが織り成す素敵ライブ! ラストは「Time To Party Hearty!!」とか!?

ミンファ（2 SPICY）

（東京都 鷲ノ宮洵さん）
H クラスTシャツでいらっしゃいませ! ピリ辛フードがもりだくさんっ!?

ミミ&ニャミ（ポップンミュージックシリーズ）

（新潟県 柳飛鳥さん）
H ようこそポップンカフェへ。手作り感が、学祭のいいとこなのだ!

ニクス&サイレン&英利（IIDXシリーズ）

（広島県 オキノさん）
☆ハメのはずしスギもホドホドに! 良い子はマネをしちゃいかんですよ。

ひなた&恭介（私立ジャスティス学園）

（愛知県 立花ゆうりさん）
☆風紀委員に休みはナッシン! ゲドコー注意報が発令中よのさ。

いろは（サムライスピリッツシリーズ）

（神奈川県 蒔ひなた君）
H お化け屋敷だよ、ひなたさん。斬肉小己丁を胸に脅かしまくり!

アシュレー&オリヴィア（バトルファンタジア）

（福岡県 海崎さん）
☆お化け屋敷には怖がる人も必要です! そしてめくるめく、羅武☆コメ展開っ!?

楽冴姫（アルカナハートシリーズ）

（千葉県 ヒビクーガ君）
☆お化け屋敷だよ、冴姫さん。ミイラ女でびっくらめーしょん!

それいけ! お館さま 戦極X援軍

A・Fro回覧板 アフロ学園祭はお楽しみいただけたでしょうか! さて、次回のアフロDEモードのテーマは「ブーツ」。足元から始まる冬の出で立ちを大募集っ! イラストは全身が納まるように、背景は白のままでOK。また、ゲームタイトルとキャラクター名もどこかに書いておいてください。ちなみに「Time To Party Hearty!!」が「XEXEX」のエンディング曲だということはいうまでもなかった。

KOFっ子 TORNADO

先月号はお休みしちゃったけど、その分しっかり充電完了なKOFっ子の園だった！　お気に入りのチームから秋を感じさせる1枚まで、盛りだくさんの内容で今月も始まるよっ！　シメシメ。

（東京都　柊かえでさん）
☆秋にレッツ・アルバイティング！和服だって余裕で着こなしまくり。

（鹿児島県　ATSUTO君）
☆猛毒を有した肉体も、守りたいものがあればこそ。その微笑が彼女のすべて。

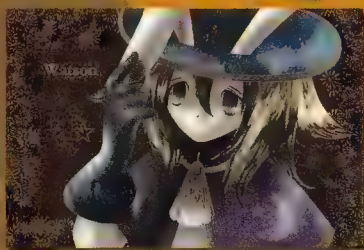
（福岡県　皐月トミイさん）
☆「妹系三つあみっ娘」チームだぞっ！こいつぁアナザーモデル使用は大禁止!?

（山口県　西河"kodA.Y.U."貴教君）
☆命名「DANDY BLACK」チーム参上！いぶし銀で、渋くキメるぜ……。

（大阪府　autumnさん）
☆未だとどまることのないアッシュ人気！さらなる活躍の待たれるところです。

アトリエゴシック ゴスゴス帝国

ゴスロリだけだと思ったら大間違い！　みんなのご要望にお答えまくりで、ゴスパン、ロリパンから甘ロリまで、どどーんと送りつけるといいだろう！

あばよ勇気！ 宇宙刑事ギジン

人型以外のゲーキャラたちを擬人化させたいぜ！　という欲求の発散の場がここかもしれない!!

（茨城県　山チョー君）
☆やんちゃざかりなお年ごろ!?

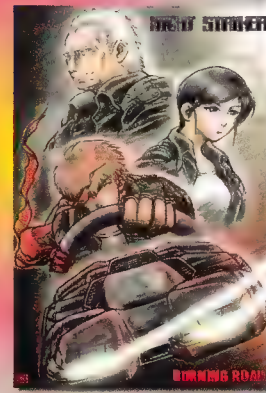
スクープ あのコーナーは今！

忘れ去られつつも未だ営業中だったコーナー達にスポットを！　世知辛い世の中に、負けない強い意志を持ってみた!!

A-Fro CM大賞

まんぷくだー！

（兵庫県　アルルハイジさん）
☆みんなちゃんこを食いまくれ！弟子たちに囲まれて幸せなm－to乃花であった。

アフロ名曲館

（群馬県　NAGA君）
Ⓗ名曲「BURNING ROAD」をイメージした1枚。サントラではラスボス曲へとなだれ込む怒涛の熱さ!!

A・Fro回覧板　ここでおもむろに、先日のAMショーの気になりタイトルでもひとつ。良作群の中あえて声高に！　というのであれば、ひさブリの続編となる『チェイス H.Q.2』だメーン。アメリカナイズドされたナンシーに度肝を抜かれつつ、『クイズH.Q.』のナンシーを心に想うワビとサビ！　白熱のカーチェイスにもまた度肝を抜かれるダブルパンツ！　パンツ!?（げっつ☆先生）

アフログレースケール。

ゲーセンに居た時間だけ、ゲーセンでの思い出は積もっていく……などとたまには真面目なスタートをしてみました当方「グレスケ」。モノクロ通常投稿作品の全般を、徒然なるままにご紹介する場なのです。

（茨城県　柊さん）

（愛知県　桜朔紗迦さん）
Ⓗシンプル、なのに超絶不思議星の人……奥が深過ぎる。

（埼玉県　めもる伍長さん）
☆「みんな、市のせい……」そうつぶやきながらも微笑む、その真意は？

（広島県　温井川天祐さん）
☆天体観測を続けるワトソン君……。というより、窓際のぬいぐるみみたい？（笑）

あの日の気持ちを取り戻すために

いつから、私はアーケードに通うようになったか。始まりは、『バーチャロン』だった。

『バーチャロン』というゲームを知り、初めてゲーセンに行った。それまでファミコンの類しか知らなかった私にとって、目に映るものすべてが新しく、輝いていた。筐体に何度も座り、遊び、その後も私はゲーセンへと足を運んだ。

『X-MEN VS ストリートファイター』で、初めてアーケードで格闘ゲームをやり込み、『ダンスダンスレボリューション』で初めて一つのゲームに、月に1万円以上も金を注ぎ込み、ゲームイベントにも参加した。その後も私はゲーセンに通い続けた。

そろそろ、10年になる。

アーケードゲームを取り巻く環境は、大きく様変わりした。通い始めた当初に読んでいた雑誌、ゲーメストはアルカディアへと変わった。格闘ゲームは研ぎ澄まされたプレイヤーたちの集合場所となった。プリクラや『ムシキング』などの影響からか、ゲーセンの客層は広まった。そして、カードゲームやオンラインゲームがゲーセンのメインジャンルとなった。私も初代から『クイズマジックアカデミー』に登校し続けている。

楽しいから行っていたはずのゲーセン。だが、ここ数年はゲームセンターに行くことが、まるで義務であるかのように感じられてきてしまったのだ。

「通い続けないと強くなれない」、「通い続けないとスコアが伸びない」、「通い続けないとランクが上がらない」。ゲーセンとは何か。それは娯楽施設であり、楽しい一時を過ごす場所だと思う。なのに、まるでそれが仕事であるかのように、強制観念からゲーセンに通う自分の存在に気付き、そんな自分が嫌になった。

「自分は何のためにゲーセンに行くのか」、そういう疑問が生まれた。ゲームをするのが義務になってどうする。ゲームをすることを楽しめなくてどうする。ゲーセンとはそもそも気軽に行って気軽に遊ぶ所だったはず。少なくとも私にとっては、そうでなければならなかった。ゲーセンに通うことの楽しさを提供してくれるはずの要素が、逆に私を縛ってしまっていた。

「あ、ゲーセン行かなきゃ」そんな思いから、私はゲーセンに通うようになってしまった。そして私は筐体の前に座る。周りのプレイヤーたちはあんなにも笑い合っているのに、私の目には輝きがない。

ゲーセンに通い続けて10年。私もあと数年で30歳を迎える。一足早く、『Ⅱ DX』を辞めて1年が経った。現在、『ドラムマニア V4』はまだやっていない。行き着けのゲーセンに『DDR』の新作が入る様子はない。

そろそろ、ゲーセン通いを引退してもよいと思っている。いや、だからといってゲーセンに行かないわけではない。気が向いたらゲーセンに行く。そういう付き合い方に戻っても、よいと思う。

そうして見える物もあるだろうし、また通いたくなるかもしれない。だから、一度私は「ゲーセン通い」を止めようと思う。

また、心の底からゲーセンを楽しめる、その日を迎えるために。

（神奈川県　YUU君）

☆20代後半にさしかかると、多くのゲーマーが思い当たる「引退」の考え。一度身を引くのは、視界を広げるよいきっかけになると思います。「あのころ」の面白さは、本当に今の様変わりしたゲーセンには無いのか。その答えを見付けるその日まで、ぜひご健勝のほどを！

（山口県　里田里見さん）
Ⓗこの世で一番強い男はアァッ⁉ 元親アニキ、A-Froで人気一番です。

（茨城県　山キョー君）
☆イッツ・ソー・パーフェクトゥ!! この体の真価、早くゲーセンで見たい！

今月の替え歌　「ブロッキングの歌」

（原曲：ムーディー勝山氏のネタ）

ミュージック、スタート！

ちゃらちゃっちゃっちゃらっちゃ～　ちゃらちゃっちゃっちゃらっちゃ～

ちゃらちゃ～、ちゃらちゃ、ちゃっちゃっちゃらっちゃ～

右から何かが飛んでくる～　僕はそれをただただブロッキングする～

右から来たものを～ブロッキングする～　僕はただただブロッキングする～

右から、右から、右から来たものを～

ただただ、ただただ、僕はブロッキングする～

右から何かが飛んでくる～　僕はそれをただただブロッキングする～

あ～　憤怒のシュペルノーヴァ～

（静岡県　"雀KER"大澤君）

☆最後の1ラインにたどり着くまでは、「よくある歌よのぅ～」（編注：いや、ないだろ）と油断しておりました。一瞬で対戦風景が脳裏に広がる、技ありの一曲です。

A・Fro回覧板　「グレスケと大漂布って何が違うの？」という投稿初心者の方のために、ここでちょっと説明！　大まかに分けますと、一発ネタや、ややギャグ寄りの作品が掲載されるのが「大漂布」であり、それ以外の普通のゲームイラストや文章投稿などが掲載されるのが「グレスケ」です。ただし基本的にはアフロズが仕分けますゆえ、あて先で悩むことはあまりありませんぞ。

裏世界への招待 ようこそ『SHA』へ

ついにゲーセンに、血と錆と想念渦巻く『サイレントヒル』が降臨してしまいましたね。映画版で一目惚れし、家庭用でさらにグッときた私としては、非常に楽しみでした。

『1』を彷彿とさせる霧の町並がいい感じです。そして容赦無い、不定形のクリーチャーたちの猛攻もいい感じ。自分視点で襲ってくるナムボディやらナースやらが、これほどおっかないとは思いませんでした。

……そして一面半ばで、シリーズきっての人気キャラ、「無慈悲な処刑人」△ことレッドピラミッドシング御大に対面するとは、思っていませんでした。いきなりフルコースで、メインディッシュの原料を突き出された気分です。

彼と対峙した時の恐怖たるや、家庭用を越えてると思います。てゆーか絶叫必至！　リロード忘れて、友人を助ける前にあっさり斬り裂かれました（泣）。

今作は家庭用や映画版のあらゆる美味しい要素が凝縮された、シリーズ初心者の方にも楽しめる一品だと思います。いずれはやりこんで、うさおくんのライバルになりそうなロビーの大群とガチバトルしたいもんです。

あと、シリーズ恒例の……「未確認飛行物体」にも、大変な期待をしています（笑）。

（千葉県　遠藤“4S千葉支部”おまめさん）

☆悲鳴が直に聞こえそうな体験投稿、ありがとうございます（笑）。

こつこつ進めれば、いつかはだれでもクリアできる『サイレントヒル・アーケード』。eアミュで続きから遊べる仕様は、実はガンシュー界ではかなり革新的ですよね！

（奈良県　アリ子さん）

Ⓗお手洗いトランとは一体ッ!?
こういう楽しみも、会場ならでは！

（大阪府　仮かめさん）

☆ついに垣間見えた『TROOPERS』！
デュエル隊長に小隊続けイ!!

アイドルの歩む道は血と汗と涙の道だ!

昨年の今頃は熱心にアイドルを育成していた私です。でも哀しいことに、『アイドルマスター』が稼働して一年経ったあたりから、私の地元では『アイマス』筐体がどんどん撤去されていきました。

ホームにしていたゲーセンから撤去。そして会社の近くのゲーセンからも撤去……そして今年の桜が咲き始めたころ、まさに卒業式シーズンに、地元から全ての『アイマス』が撤去されました……。

当然ファンとして、Xbox360の家庭用も、本体セットで冬のボーナスつぎ込んで買いました。映像はアーケードとは比べ物にならないぐらい綺麗で、曲やイベントもたくさん増えました。それでも！　それでもやっぱり、アーケード版ほどは熱中できなかったのです。

他県に行く機会があるたびに、設置してあるゲーセンを探しプレイしました。『アイマス』はプレイをしに行かないと、キャラクターから本物の携帯電話に催促のメールが来るのです。それを見るのが辛いこと……。

そしてそんな生活も半年過ぎたころ。友人から最後に撤去されたお店に『アイマス』があったよ！　という報告が!!　喜び勇んでゲーセンへ。以前に置いてあった2階には無く、本当にあるのかしら？　と不安に思いながら5階まで行くと、目の前に『アイマス』の筐体が!!　うれしくてうれしくて、冗談抜きで涙が出そうになりました（笑）。

（青森県　チアキさん）

☆『デススマイルズ』の反響は早くも上々。
ロケテ体験記などもお待ちしております！

こうして、地元でのプレイを存分に楽しみました。やはりアーケードは良いです……（感涙）。

……と、感動していたのですが。

その話を先日友人にしたところ、「え？　無くなってないよ？　場所が移動してただけだよ？」と言われてしまいました。

以前は2階に設置してあり、その上の階がビデオゲーム、さらにその上はメダルゲームだったので上まで行かなかったのです……。

うわーん！　私の悲しみと感動の涙を返せー!!

（広島県　湯川Mさん）

☆む、むしろ我らアフロズの感動の涙を返ッゲフゲフ!?　しかしその覚悟と行動、まさにプロデューサーの鑑であります。今後も頑張られよ!!

ステキ企画でユー！　祝っちゃいなよ!!

A-Fro百鬼祭（仮）超絶素敵企画案

100号秒読みの今、その記念企画は投稿者の案で！　との大号令で現在進行中の当方企画室、今月も新案をあーりがとーぅ!!

ついにカウントダウンの導火線がジジジッと来ましたアルカディア！　縦書き右開き、『メタルスラッグ』のイラストが表紙であった（と思うのですが……）月刊第1号から、そんなに月日がたったんですね……なんだか素敵デスっ。

さて……百鬼祭（仮）特別企画ですが、読者の皆さまの投稿とともに、アルカディアの年代史を振り返る、というのはいかがでしょうか？

例えば2000年5月号から始まったわけですし、2000年にリリースされたタイトルを描いた投稿イラストから始まって、2001年、2002年……と順を追ってゲーセン史と共に在るアルカディア史を振り返っていく、というような感じです。

以前確か、アルカディア本誌の記事の方でゲーセン史を辿る企画を掲載したかと思いますが、これをA-Froという投稿空間で、読者様とリンクしたら面白くなるのではないでしょうか？

（神奈川県　キサト君）

☆また一つ、ステキな企画案をいただきましてよ皆さま！　なおキサト氏からは同時に企画タイトル案、「10×10＝100GO！祭」もいただいております。多謝!!

100号突破目指して頑張って下さい!!

（福岡県　れなぴーさん）

☆アフロンも100号企画を応援中！

現在出ている企画案

- 100号記念本の発刊（ムック、同人誌など形態はまだ未定?）
- お祭りイベント!
- 応募者全員大サービス!

記念企画タイトル案

- アフロ判弩烈土（あふろ　はんどれっど）
- 10×10＝100GO！祭（とうとう100ごうさい）

A･Fro回覧板　月を追うごとに100号の足音が迫りますが、通常の投稿もぜひヨロシク！　というわけで今回募集する文章投稿テーマ別投稿のテーマは、「もう一度遊びたいあのゲーム」。年季の入ったレゲーから、かつては収録されていた音ゲーのあの名曲……などなど、その思い出とともに語っていただきたい！　うまくいけば、ほかの投稿者の人がそのゲームがあるゲーセンを教えてくれるかも!?

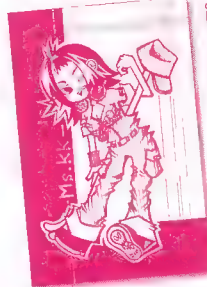
アルカディア大瀑布

アーケードゲームを題材にしたパロディネタを一気に凝縮！　電車の中で読んでいたら思わず噴出し赤っ恥という特殊機能を搭載した当コーナー。今月もカルマが高い作品がそろっているって話じゃないですか。

（京都府　蒼い瀑布君）

今月は女体祭りじゃ！

ブリセル大作戦

アタイ普通じゃ満足できない！　そんな貴方に贈る女体化天国が、ここ「ブリセル大作戦」。何と最近では、ほかのゲーム誌でもコーナーができるほどに普遍化したのよ！

（新潟県　桐嶋滴さん）☆IIDX男性キャラの美味しいところ凝縮！髪型や服装のアレンジに小技が効きまくりでっしゃろ！

（東京都　鷺ノ宮洵さん）☆実際に妹で居そうな気が！おにゃのこが着るツナギは可愛いのう。

（青森県　水玉うるるさん）☆思わずここに入れてしまいましたが……まあ受け流してください。

（福岡県　海崎岬さん）☆これならゲームに足りないお色気分を一気に充填してくれそうな！

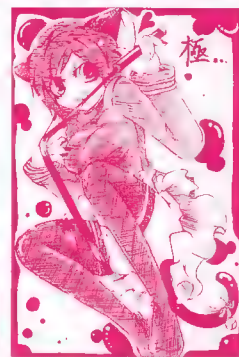
（青森県　デン助さん）☆委員長っぽくてヨイね！　魅力×3付けちゃってよもう。

（高知県　DJ☆盧さん）☆帰ってお風呂に入らなきゃ」もコレで納得！南蛮勢にもっと女性キャラ増やしてほしいよネ

秋の極卒ちゃん大会

以前のブリセルコーナーでさりげなく告知されていた「極卒ちゃん大会」ですが、ここぞとばかりに集中砲火をかけてきた読者の皆様の極卒愛を今ここに！

（大阪府　J・Bさん）☆この極卒ちゃんになら踏まれてもいい。そう思った貴方は多分正常のような気がしないでもない。

（東京都　QQQ君）☆和装ならこうだろ！　との切り口が技あり。背景もオール極卒（笑）。

（青森県　陸さん）☆ゆ、許るさんぞネコミミ装備！萌え死にしちゃうじゃない！

（福岡県　花冠四葉さん）☆軍服にミニスカ……すっかりスタンダードな組み合わせに!!!!

男は黙って

ふんどし部

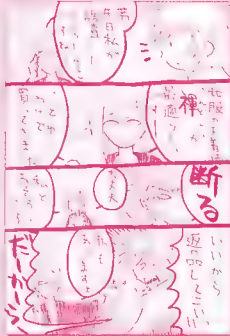
何故いまふんどしなのか？　答えを知りたければ心で感じるがよいわ！　今月も魂と＋αがキリリと引きしまった作品を大掲載じゃあ！

（東京都　有葉貴重君）☆ミゾグチさんのつーけーは、全キャラ中一番気合が入ってると思うかどうか。

（岩手県　きりふ風丸さん）☆ドシフンもヘアルックの時代。つか、着用者は全員ヘアルック（略）。

ボロは着てても心はエロス

ケルエロス村

日常の中で発見したほのかなセクシーネタを、申し訳程度にしたためてみる当コーナー。大人になりきれない夢追い人は全員集合！

（島根県　ヤングムーン君）☆家庭用の無印KOF MIA2は、アナザー8カラー全員下着の柄が違うYO！

（福岡県　あまどれあさ君）☆タッチパネル脱衣麻雀を提案してきたあまど君には一年連続投稿の刑。

A・Fro回覧板　ズラリ期待作かそろった今年のAMショー、その中でも一押しは「YES! プリキュア5ドリームステージ」。しゃぁぁ！　と真顔で力説したい今日このごろですか、現在アーケードにはカードエレメカも多数稼動しており、このあたりのタイトルの投稿もA-Froでは募集していると皆さんにお知らせしておきたい。

ガッシで飛び出せ

A-Fro 漫画道場

右脳反射で描かれたネタからじっくり煮込んで煮込み過ぎたがゆえに混沌だけが残った怪作まで、全ては読者のお笑いのために漫画道場は今日も行く!

(広島県 湯川・Mさん)
☆また探せば時々見かけます 婆沙羅の事も思い出してあげて!

(埼玉県 大富豪(チョビ髭)君)A
☆久しぶりに正統派のギャク漫画を見た気がする……

(福岡県 武術師某さん)
☆す、すべてがつながった!

(大阪府 YU☆3君)
☆航空機がコンパニオンも兼ねてるのか! こいつは新しいというか反則。

(長野県 LEG君)
☆股の間の頼りなさは異常。(経験者談)

(東京都 良月君)
☆エスプリのメッカ出身、フランセ人を笑わせるのは難しいセシボーン!

(神奈川県 つっつ君)
☆妹さんは七人の悪魔超人編までは読破なされてるそうです。

(東京都 ゲコゲさとる君)
☆危うくニ連続優勝に輝きかけたことを付け加えておきます。

血族バンジャーイ

アフロキョーダイ部

アーケードゲーム業界でけなげに生きる(?)キョーダイたちに、強制的にスポットライトを当ててしまう当コーナー。血を分けた肉親たちが繰り広げるスッペクタクルを見たまえよ君。

(大阪府 妹尾東君)
☆確かに雰囲気は似ているが姉妹なのかっ!? 妹尾君的には「多分姉妹」。否、絶対に姉妹」との認定。

(新潟県 左十さん)
☆投げられなくなった兄貴は死んだも同然!(将馬談)

(新潟県 佐倉信士君)
☆人が死んでんねんで! でもこの世界は蘇れるのであった

(東京都 上原キノ君)

新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!

秋の実りをたくさん食べて、頭も心もリフレッシュ!

野菜も果物も美味しい秋。同人誌にとっては秋イベントの実りの季節であると同時に、冬コミに向けての種まきの時期でもあります。作る人も読む人もエネルギーを補充しつつ、秋を満喫して下さいね。当館も皆様にパワーを与える同人誌をどんどん紹介します!

案内人:レン・コイン(執事)&ハーネス・キハンヌ(メイト)
文章:ぬのまる　イラスト:オイコ

今月のオススメ

長編1本勝負!
寂しさを癒す
優しさの物語

シリアス

旋光の輪舞
キミが生まれてくるセカイ
自転車製スター

B5判　48P　オフセット　表紙カラー
500円分無記名小為替+240円切手
〒362-0001　埼玉県上尾市上1460-33　堀田かずこ

とある事件で傷を負ったツィーラン。医務室のベッドで彼が思い出したのは……。人工人間の悲しさと希望を、さっぱりした絵柄としっかりした構成で描いた本編39Pの力作。読後感もさわやかですわ。

今月のオススメ

パワーストーンシリーズ
青天の霹靂
A魂投函

A5判　20P　オフセット　表紙1色
300円分無記名小為替+40円分切手+あて名シール
〒337-0053　埼玉県さいたま市見沼区大和田町1-1751-4
増田方　A魂係

ギャグ　4コマ

柔らかい雰囲気の連作4コマがメイン。1本毎にボケ系・黒系・力押し系と違うパターンのオチを付けていて、ページ数以上の読み応えアリ! 癒し系2Pショートも収録。

beatmaniaIIDX
CUTE GIRL OF THE CENTURY
穴があったらブチ込みたい

ギャグ　4コマ　イラスト

B5判　64P　コピー　表紙カラー
600円分無記名小為替(送料込み)+あて名シール
〒572-0052　大阪府寝屋川市上神田1丁目25-14
杏園まみこ

ショート・4コマを多数収録。ギャグは爆発力弱め・かわいらしい風味のオチが多いですわ。むっちりしたイラストも魅力的!

餓狼伝説シリーズ
Fatal relation。
HANGOUT

シリアス

A5判　28P　オフセット　表紙1色
340円分切手(本代+送料)+あて名シール
〒631-0821　奈良県奈良市西大寺東町1丁目1-23-203
居上元勇

丸めの絵柄ながら、トーンの密度で緊張感をかもし出しています。ゲーム本編の隙間に想像を馳せたオーソドックススタイルの1冊。

イベントミニチェック

★ゲームレジェンド7
◎2007年11月4日(日)　11:30～15:30
◎東京都中小企業振興公社　秋葉原庁舎1階ホール
　各種レトロゲームや、新作でもマイナーなゲームを中心とした同人誌即売会。アーケードもコンシューマもあり。参加サークルは60以上。君の思い出のゲームの同人誌に出会えるかも!?

[illegible]

●アイコンの説明●

[illegible]

■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部判断で指定する場合もあります。ご了承ください。
■ギャグ　ギャグ的要素を含むことを示しています。
■シリアス　シリアスな内容を含むことを示します。
■イラスト　イラスト集、あるいはイラストが多く収録されていることを示しています。
■4コマ　4コマ集、あるいは4コマが多く収録されていることを示しています。
■小説　小説本、あるいは小説が多く収録されていることを示しています。

■通信販売を申し込む方への注意■

[illegible]

◎サークル側の都合により、本の発送に1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承ください。　◎万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。　◎基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

メイドの控え室　今回紹介したコピー誌の綴し方以外にも、中綴じと同じ紙の重ね方で平綴じと同じようにホチキスで綴じてしまう方法、袋綴じと同じ紙の重ね方で袋の側を綴じてしまう方法、穴を開けて紐で綴じてしまう方法などかあります。コピー誌は発想によっていくらでもバリエーションが広かりますわ。本の中身を描くのとはまた違った楽しさがあります。レッツチャレンジ!

制作者より:
ツィーランの過去をテーマにしたシリアスです。ちょっと暗め?

アヴァロンの鍵シリーズ

5センチ。

開店休業

シリアス　ギャグ　男×男

B5判　20P　コピー　表紙1色
400円分(送料込み)無記名小為替
〒380-0403　群馬県太田市岩松町702-2
中里昌子

ダグリスとアリューシャ、それぞれ相手へのプレゼントをモチーフにしたショート2本を収録。かなりラブラブですが描写はソフト。

アヴァロンの鍵シリーズ

POISON

101064
(テントウムシ)

18禁　シリアス　男×男

A5判　28P　オフセット　表紙カラーカバー
為替400円+切手140円+あて名シール
〒192-0904　東京都八王子市子安町2-17-16
バナハイツ綿引202　須永方　LADYBIRD

ローレンスの言葉責めに身もだえるダグリス。鋭い線質と濃厚な描写で、ダグリスの隠していた本心が描き出されていきます。

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません(ただし、アーケードで続編が出たりするものはOKです)。18禁もOK。攻略本は特に歓迎します! 次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊(返却はしません)を送ってください。不備のものは選考対象外となります。●本のタイトル ●判型 ●総ページ数 ●扱っているゲームタイトル(複数存在する場合はメインを[illegible]してください) ●本のPR文(40字以内で) ●サークル名 ●通販申し込み先 ●通販での値段(本の代金&送料)と送金方法 ●本人の連絡先(名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯。お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも)

できれば、このコーナーの意見、[illegible]

では、[illegible]

あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→ dohjin@arcadiamagazine.com

締切
基本的に随時募集です。12月末に掲載を希望する人は11月19日(月)必着です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

コピー誌学習企画その2

綴じ方によるコピー誌の種類

コピー誌にも種類がある。ポイントは綴じ方!

ハーネス「というわけで、コピー誌のさらなるお勉強を始めますわよ」

レン「そういえば、コピー誌にはいかに〜もコピー誌っていう感じのがありますよね。あの、ページの端っこが折り畳まれて、なんかものすごく分厚くなってるやつ」

ハーネス「ああ、袋綴じのことですわね。どんなコピー機でもOKで、ごく普通のホチキスで綴じられる。作業的にも手早く簡単にできる、ある意味コピー誌の基本中の基本ですわ」

レン「だまされませんよ! ハーネスさんが良いことばかり言うときは何か裏があるんだ!」

ハーネス「まー、人聞きの悪い! 順番に話してるだけでしょうが。もちろん袋綴じにも弱点はありますわ。一つは、ページ数が多くなると普通のホチキスでは綴じられなくなること。だいたい20ページが限界ですわ。もう一つはあなたが最初に言ったように、いかにもコピー誌という風情になってしまうので、あまりスタイリッシュではないこと、ですわね」

レン「ボク、どっちかというとオフセット誌やオンデマンド誌みたいな、ピシッとした造りの方が好きなんですけど。あれですあの、ページが紙の両面に印刷されてる形の!」

ハーネス「中綴じ、あるいは平綴じのことかしら? 確かに、中綴じと平綴じは、基本的にはオフセット誌などと変わらない綴じ方ですわ。また同じホチキスの針でも、袋綴じで20ページが限界なら平綴じは40ページ、中綴じなら80ページまで綴じられます。もっとも、80ページも中綴じすると紙の厚みで勝手に開いてしまう本になっちゃいますけど」

レン「ヤッホー、中綴じサイコー! はっ、でもハーネスさんが良いことを言うときは……」

ハーネス「ええ、中綴じにもちょっとした弱点はあります。まず両面コピーできるコピー機が必要。恐らく一番身近な存在であるコンビニのコピー機って、両面コピーの機能が無かったり、制限されてる場合がほとんどですわよ? それと……一般的なタイプのホチキスを、ほかの人が作った中綴じの同人誌の上に重ねてみてごらんなさい?」

レン「あ、ホチキス針の位置までホチキスが届かない!? これどういう魔法なんですか?」

ハーネス「魔法なもんですか。中綴じ本を作るにはある特殊なホチキスか、もしくはちょっとした工夫が必要なんですのよ。まぁ、この先はまた今度教えてさしあげますわ」

レン「えー、これどうやるの? 紙を折って……ダメだ表紙曲がっちゃう、あれ〜〜?」

ある読者の方に「どんな同人誌がゲーパロ館に載りやすいんですか?」と聞かれました。表紙にも注目しますけど、最重要視するのは内容の面白さ。そしてなるべくいろんな種類の同人誌を紹介したいので、レトロ系・マイナー系・攻略系・研究系も大歓迎です! ちなみにコミケ直前の時期は競争率が下がりますわ。初挑戦の方は、この号を読んだ直後ぐらいが狙い目!!

キャラクターを彩るアイテムを一挙紹介!!

『MJ3』プレイヤーの分身を彩るアイテムを紹介！
今回は、レアなアイテムやイベントで手に入れることができる個性的なものをピックアップ。気に入ったアイテムを手に入れて『4』の稼働に備えてみてはいかが？

表の見方

❶画像
❷名前
❸装備箇所
❹入手方法（※）
❺レアリティ
❻装備可能キャラ

スト　ストリート系　ホス　ホスト系　どっ：どっしり系　カジ　カジュアル系　OL　OL系　体育　体育会系　ビシ　ビジュアル系　イン　インテリ系　業界　業界系　親方　親方系　癒し　癒し系　俳優・俳優系　兄貴・兄貴系

赤糸威白熊兜

頭		normal		レア		
スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
×	×			×	×	×
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
×		×		×		×

海賊バンダナ

頭		normal		レア		
スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
×		×	×	×	×	×
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
	×	×	×	×	×	

調理師帽子

頭		normal		レア		
スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
	×			×		×
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
	×		×	×	×	

ドラキュラハット

頭		normal		レア		
スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
×	×		×	×	×	×
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
	×		×	×		×

武家娘

頭		normal		レア		
スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
×	×	×	×		×	×
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
×	×	×	×		×	×

魔女の帽子

頭		normal		レア		
スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
×	×	×	×			×
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
×	×	×	×		×	×

ロイヤルクラウン

頭		normal		レア		
スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
×		×		×	×	×
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
×	×			×		×

海賊ベスト

インナー		normal		レア		
スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
×		×	×	×	×	×
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
	×	×	×	×	×	

真紅の特攻服

インナー		normal		レア		
スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
×	×	×	×			×
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
×	×	×	×	×	×	×

互い違い友禅

インナー		normal		レア		
スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
×	×	×	×			×
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
×	×	×	×		×	×

男性警察官夏服

インナー		normal		レア		
スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
		×	×	×	×	
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
×	×			×	×	

ドラキュラマント

インナー		normal		レア		
スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
×	×		×	×	×	×
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
	×		×	×		×

復古調の甲冑

インナー		normal		レア		
スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
×	×			×	×	×
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
×		×		×		×

屋台調理人服

インナー		normal		レア		
スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
○	×	○	○	×	○	×
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
	×		×	×	×	

ロイヤルブラウス

インナー		normal		レア		
スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
×		×		×	×	×
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
×	×			×		×

まーじゃん学院Tシャツ

インナー		event		ノーマル		
スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
		○	○	○	○	○
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

麻雀大学Tシャツ

インナー		event		ノーマル		
スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

割れ目雀荘ドリームTシャツ

インナー		event		ノーマル		
スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

雀荘牌道場Tシャツ

インナー		event		ノーマル		
スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

雀荘東Tシャツ

インナー		event		ノーマル		
スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

麻雀サロン南Tシャツ

インナー		event		ノーマル		
スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

雀荘立直Tシャツ

インナー		event		ノーマル		
スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

雀荘ベガスTシャツ

インナー		event		ノーマル		
スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

東風雀荘エデンTシャツ

インナー		event		ノーマル		
スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

雀荘サザンクロスTシャツ

インナー		event		ノーマル		
スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

※入手方法詳細　normal：筐体アイテムショップや、対局中に出現する宝箱などで入手。　event：イベント「謎の旅客船」や、雀荘モードで条件を満たすと出現する宝箱から入手。　special：メダル交換所で入手。　challenge：エキスパートチャレンジに成功。

皇帝楼Tシャツ

インナー	event	ノーマル

スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

紅孔雀Tシャツ

インナー	event	ノーマル

スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

謎の旅客船Tシャツ

インナー	event	ノーマル

スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

江戸羽織

アウター	normal	レア

スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
	×				×	
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
	×	×	×		×	

魔女のローブ

アウター	normal	レア

スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
×	×	×	×			×
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
×	×	×	×		×	×

ロイヤルオーバーコート

アウター	normal	レア

スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
×		×		×	×	×
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
×	×			×		×

キラリン目

アクセサリー	normal	レア

スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

閉じた目

アクセサリー	normal	レア

スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

ハート目

アクセサリー	normal	レア

スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

ロイヤル眉毛

アクセサリー	normal	レア

スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
×		×		×	×	×
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
×	×			×		×

ギャル風メイク

顔	normal	レア

スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
×	×	×	×		×	×
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
×	×	×	×		×	×

ロイヤル髭

顔	normal	レア

スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
×		×		×	×	×
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
×	×			×		×

ストライプシャツの袖

甲・手首	normal	レア

スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
				×	×	
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
				×		

セーラー模様の袖

甲・手首	normal	レア

スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
×	×	×	×			×
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
×	×	×	×		×	×

考え中…

装飾	normal	レア

スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
	×	×	×	×	×	×
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
×	×	×	×	×	×	×

水晶玉

装飾	normal	レア

スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
×	×	×	×			×
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
×	×	×	×		×	×

タンバリン

装飾	normal	レア

スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
×	×	×		×	×	×
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
×	×	×	×		×	×

でんでん太鼓

装飾	normal	レア

スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
×		×	×	×	×	×
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
×		×	×	×		×

フキの傘

装飾	normal	レア

スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
	×		×	×		×
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
×	×	×	×	×	×	×

マイク

装飾	normal	レア

スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
×	×	×	×		×	×
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
	×	×	×	×	×	

魔女の杖

装飾	normal	レア

スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
×	×	×	×			×
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
×	×	×	×		×	×

虫取り網

装飾	normal	レア

スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
		×		×	×	
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
×		×		×	×	

誘導灯

装飾	normal	レア

スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
×	×	×	×	×	×	
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴
×	×			×	×	×

まーじゃん学院卒業証書の筒

装飾	event	ノーマル

スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

麻雀大学盾

装飾	event	ノーマル

スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

割れ目雀荘ドリーム枕

装飾	event	ノーマル

スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

雀荘牌道場扇子

装飾	event	ノーマル

スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

雀荘東提灯

装飾	event	ノーマル

スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

麻雀サロン南ハイビスカス

装飾	event	ノーマル

スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

雀荘立直湯呑み

装飾	event	ノーマル

スト	ホス	ナイ	どっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

謎の旅客船背景						
背景	event	ノーマル				
スト	ホス	ナイ	とっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

青い蝶(枠)						
枠	normal	レア				
スト	ホス	ナイ	とっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

海賊の枠						
枠	normal	レア				
スト	ホス	ナイ	とっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

クリスマスリース(枠)						
枠	normal	レア				
スト	ホス	ナイ	とっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

高貴な窓(枠)						
枠	normal	レア				
スト	ホス	ナイ	とっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

畳の枠						
枠	normal	レア				
スト	ホス	ナイ	とっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

土星のコントローラー(枠)						
枠	normal	レア				
スト	ホス	ナイ	とっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

蓮の池(枠)						
枠	normal	レア				
スト	ホス	ナイ	とっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

張り紙の枠						
枠	normal	レア				
スト	ホス	ナイ	とっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

ハロウィンの枠						
枠	normal	レア				
スト	ホス	ナイ	とっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

雪だるまの枠						
枠	normal	レア				
スト	ホス	ナイ	とっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

夢のコントローラー(枠)						
枠	normal	レア				
スト	ホス	ナイ	とっ	カジ	OL	体育
○	○	○	○	○	○	○
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

古城の枠						
枠	challenge	ノーマル				
スト	ホス	ナイ	とっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

和風建物(枠)						
枠	challenge	ノーマル				
スト	ホス	ナイ	とっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

まーじゃん学院の枠						
枠	event	ノーマル				
スト	ホス	ナイ	とっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

麻雀大学の枠						
枠	event	ノーマル				
スト	ホス	ナイ	とっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

割れ目雀荘ドリームの枠						
枠	event	ノーマル				
スト	ホス	ナイ	とっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

雀荘牌道場の枠						
枠	event	ノーマル				
スト	ホス	ナイ	とっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

雀荘東の枠						
枠	event	ノーマル				
スト	ホス	ナイ	とっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

麻雀サロン南の枠						
枠	event	ノーマル				
スト	ホス	ナイ	とっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

雀荘立直の枠						
枠	event	ノーマル				
スト	ホス	ナイ	とっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

雀荘ベガスの枠						
枠	event	ノーマル				
スト	ホス	ナイ	とっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

東風雀荘エデンの枠						
枠	event	ノーマル				
スト	ホス	ナイ	とっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

雀荘サザンクロスの枠						
枠	event	ノーマル				
スト	ホス	ナイ	とっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

皇帝楼の枠						
枠	event	ノーマル				
スト	ホス	ナイ	とっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

紅孔雀の枠						
枠	event	ノーマル				
スト	ホス	ナイ	とっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

謎の旅客船枠						
枠	event	ノーマル				
スト	ホス	ナイ	とっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

MASURAO						
BGM	challenge	ノーマル				
スト	ホス	ナイ	とっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

翡翠之水琴窟						
BGM	challenge	ノーマル				
スト	ホス	ナイ	とっ	カジ	OL	体育
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

Autumn Breeze / 三国志大戦						
BGM	special	ノーマル				
スト	ホス	ナイ	とっ	カジ	OL	体育
○	○	○	○	○	○	○
ビジ	イン	業界	親方	癒し	俳優	兄貴

猛者通信ドス龍

DOS22本目　恥祭り「裏闘劇開催！」後編

闇の勢力との戦いは依然として続いていた。検閲と圧力の統制をかいくぐり、我々はイチかバチかのくさびを打ち込もうとした時、毎日のように事務所の床下から料理の匂いが漂ってくるのはナニユエー。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物とか

まさ　連戦に継ぐ連戦を経て、ボディパーツのオーバーホールに乗り出した。来週出る検査結果にガクブル中。好きな超人はペンタゴン。

ケソ　初音さんにダダリンのテーマを歌わせた挙句に、タグに田渕健康と入れた君、後で職員室まで来なさい。好きな超人はウォーズマン。

ブニョ　本誌だけでなく各種ムックの編集作業でオールウェイズ「あ修羅場☆すたー」な地獄通信編集。好きな超人はプラネットマン。

EPISODE：01

第四回戦！『ワールドヒーローズ PERFECT』

Foul win

司会者㊋　さてさて！　次なる種目は"闘劇"らしく対戦格闘です！

ウモ（メッセ102スペシャル）　対戦格闘!?　やっぱ『ギルティ』か!?

節穴豆腐（マッツグボマー）　ここは『鉄拳』だよなやっぱ！

げっつ☆先生　フッ。安定筋の『KOF』シリーズが来ると見た。

㊋　競技種目は……皆さんおなじみの『ワールドヒーローズ PERFECT』です！

一同　ヘコー！

紗竜海斗（25・18）　な、なんで今さらそんなタイトルが……。

㊋　トーナメント方式で闘います。チームは代表者を一名選出してもらいますが、連続して2回戦うことはできません！　キャラは同キャラを使っても大丈夫です！

桃源☆郷　するってえと、最初に強プレイヤーを出すか、2回戦を見越して温存しておくかの選択が重要になるってわけか……。

ケソ　あの、チームメイト交互出場

使用キャラの6割を「マッスルパワー」が占めていたという、異様な事態に……。

以前に、まだまさ兄ィが来てないんですけど……。

㊋　しょうがないですね～、これが最後のチャンスですよ。んじゃあ、ギャラリーの中から助っ人を選んでください。

ケソ　ADK魂に溢れてそうな輩は……君ィ！　『ワーヒー』はどうなの!?

ARU（ギャラリー参加）　ええ!?　僕ですか？

ケソ　うむ。イノチアズケマス。

ARU　僕、『ワーヒーP』は現役なんですけどいいんですかね？（笑）

～一同顔面蒼白～

㊋　結局、ARU君の"現役宣言"通りに圧倒的な強さを発揮&ケソへの的確なアドバイスが功を奏し、またもやダップセの勝利ーッ！

でそ　ずりーよ！

EPISODE：02

第五回戦！『風雲タッグバトル』

It is two hours late.

㊋　裏闘劇5回戦も対戦格闘で競っていただきます！

あんや（25・18）　つ、次こそはフツーの対戦格闘かしら……。

モルィ　『メルブラ』とか『アルカナ』あたりだといいけどな……。

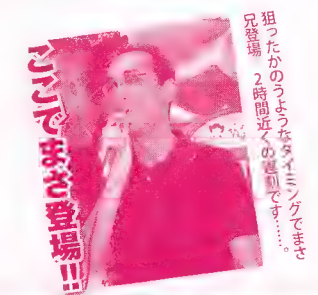
㊋　次なるタイトルは――皆さんおなじみ『風雲タッグバトル』で盛り上がっていきましょう！

ちくわ　お馴染めねえぇぇぇ！

㊋　ルールを説明しましょう。ご存知の通り、2キャラのタッグで対戦するゲームですが、ゲームの中でタッチ（選手交代）した際は、実際にプレイヤーも交代してもらいます！

ブニョ　プレイヤーの交代をスムーズにやらないとボコられるわけか。ムチャクチャだなあ。

ケソ　ラわーんラわーん！　相棒がおらんワシはどうなるんじゃ！　グギギギギギ！

狙ったかのようなタイミングでまさ兄登場　2時間近くの遅刻です……。

㊋　今度こそ失格ですネ☆（笑顔）。

ケソ　あ、あんまりドゥハ！

㊋　では、残念ですがジ☆ダップセはここで失格ということで……。

？？　待てぇーい！（擦声）

でそ　そ、その声は！

まさ　ダップセ一号生、バロンマサールただいま見参っぺれ～！

ぶにょ　遅刻した分際で偉そうにしないでください。

まさ　いやあすまんすまん。雪で飛行機が遅れてなあ。（8月23日）

ケソ　と、とにかくこれで助かりました！　次の勝負は我々の大得意な『風雲』ですよ！

まさ　まーかせーい！……で、インストカードはどこかね君。

ケソ　……オウシット。

～対戦中～

㊋　ほぼ全員素人丸出しの状態の中、抜け出したのはカルトゲーム大好きッ子のマッツグボマー！

桃源☆郷　ウィーッ！

紗竜海斗　い、いい加減マトモにゲームをやらせてよ……。

実際のゲーム同様に選手交代のタイミングが重要となる。中腰プレイマジオススメ。

EPISODE：03

第六回戦！『太鼓の達人9』

Physical strength match

㊋　大会開始から3時間、ようやく全選手がそろった裏闘劇2007、次なる競技は大型筐体です！

まさ　かかってこい！　大型筐体のプリンスと呼ばれた我が輝くときが来たっぺるり！

これまでのあらすじっぺえ流れ

西暦2307年、化石燃料は枯渇したが、人類はそれに代わる新たな（中略）千葉県は四街道にあるメッセ102に集ったのは本誌編集者チーム、アプロツ、読者代表25・18、マッツグボマー、102スペシャル、そしてジ☆ダップセの6チーム。1回戦ファンタジーゾーン、2回戦タンクフォース、3回戦テトリスGMの終了時点でトップはダップセであったものの、肝心のまさは開始2時間たってもまだ現れていなかったっていう話ですよ（中略）ガンダムによる全戦争行為への武力介入がはじまる――！

変則的な競技法&種目で競う裏闘劇！手先の技術よりも人間力が問わる!?

ウモ　店内にある大型といえば『ポップン』や『ドラムマニア』といった音ゲーだけど……。

㊡　競技種目は『太鼓の達人９』！　今回は、二本のバチを一人一本ずつ持ち、「ドン」係と「カツ」係に別れてたたいてもらいます！　曲目は『もってけ！　セーラーふく』です！

ちくわ　おぃイ！　「カツ」はともかく「ドン」は一本のバチでたたき切れるはずがないだろ！

ブニョ　でも、ダブルプレイとかやってる人は、気合でたたいてるよね。

節穴豆腐　こ、この勝負……確実にだれかが死ぬ。

㊡　では、まずはトップバッターのジ☆ダップセからどうぞ！

ケソ　じゃあ、オイドンが「ドン」をやりますから、マセルは「カツ」をお願いしますë。

まさ　オルライ（巻き舌）。奇跡のセッションを四街道の空に響かせようZE。

～プレイ中→終了～

けそ　手が、手がぁあああっ！

まさ　ムネンアトヲタノム……。

㊡　けいれんしたままピクリとも動かなくなったジ☆ダップセ！　さあ、どんどんいってみましょう！

一同　無理だろ！

100コンボをたたきだしたマッツグボマーが勝利！

女性チームも息の合ったコンビプレイで高得点！　ドベは編集者チームでした。

EPISODE：04

最終種目『THE うろ覚絵』

There is Sandra.

㊡　さあ～て！　いよいよやってまいりました最終種目！　現在のトップは35ポイントを獲得しているジ☆ダップセ、2位は20ポイントでマッツグボマー、3位は15ポイントで編集チームとなっております！

ケソ　ドゥフフ。圧倒的じゃないか我が軍は！

まさ　ほかのチームが1位を獲得してそこに10ポイント入ったとしても、我らの勝ちは揺るがないのではないかね、君ぃ。

㊡　最終種目は特別ポイントが入りますので、どのチームにもチャンスがあります！

げっつ☆先生　ならば、まだ我らにもチャンスがあるということかッ！

㊡　最終種目の発表をさせていただきます。裏闘劇2007のラストバトルは……みなさんおなじみ“うろ覚絵”で競っていただきます！

ケソ　んなー!!

あんや　それなら逆転できるかも!?

㊡　お題はですね、私個人の趣味で選ばせていただきました。伝説の人気キャラ「ワルキューレ」を描いていただきます！　各チーム代表者を1名選んでキリキリ描いてください！

一同　ぐあああああああ！

でそ　あ、アフロヅはげっつ☆先生じゃなくてちくわが描けよ。先生はガチでうまく描くからな（笑）。

ちくわ　ガデーム！

㊡　ここは投稿者を抱える25・18、マッツグボマーが若干優勢か!?　それでは、うろ覚絵スタートゥ！

ケソ　ワルキューレなら、この前まで『ドルアーガ オンライン』をやってたマセルの出番ですよ。

まさ　フハハハハ。まーかせい。完璧なまでにワルキューレを描き上げてみせようぞ！

EPISODE：05

戦い終わって～神々の黄昏～

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

㊡　タイムアーップ！　各チーム、描いた絵を晒してください！

紗竜海斗　うう、自信無い……。

モルィ　こんなモンかな？

ブニョ　……反省してます。

ちくわ　情けは無用！　一思いにやってくれ！

桃源☆郷　ど、どんな感じ……？

まさ　フェフェフェ。本当のワルキューレを見せてやる！　覇威也ーッ。

㊡　……この端っこの生き物は何なんですか？

まさ　オマケにサンドラまで描いた我のサービス振りを見たまえ君。

ケソ　ま、まさーっ！（落胆＆落涙）

㊡　では、発表しましょう！　独断で選んだうろ覚絵一位は……チーム25・18のワルキューレに決定！

25・18　やったーっ！

㊡　今回のうろ覚絵の勝者には、1000ポイントが与えられます。

ケソ　ちょ！　なにソレ！

㊡　したがって……裏闘劇2007の優勝は、見事逆転勝利を収めたチーム25・18に決定しました！

紗竜海斗　うそっ、いいのかな。

あんや　何この意外な展開（笑）。

まさ　そしてこの諦……念……。

でそ　こ、これで終わっていいのか!?

㊡　それでは皆さん、また来年お会いしましょう！　（続く）

姉妹チームの大逆転劇で締めくくられた本大会　参加者の皆さま、ありがとっした！

お店情報

今回、通常営業中にもかかわらず、裏闘劇に協力してくれた心の広いお店は、JR四街道駅駅前にある「メッセ102四街道」さんでした。ちなみにまさが描いた、左下のワルキューレとは別の「秘密のうろ覚絵」も飾ってあるので、興味のある人は当てに行ってみるといいだろう。まず当たらないと思うけど。

住所＝千葉県四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル1F

☎＝043-424-6070

うろ覚絵「ワルキューレ」大発表ッ！

各チームが描き上げた「ワルキューレ」を一挙公開！　脳内芸術の炸裂ぶりを見よ！

原作のイメージをうまく再現していた「25・18」のワルキューレが勝利！　ボマー、常連チームも意外とカワイイ。まさの描いたイラストの実物を見たい方は、メッセ102へ遊びにいこう！

猛者つ子通信

[illegible]にやってほしい企画や、やらせたい[illegible]ゲームは以下のあて先まで。[illegible]ウオーリアーには、何かダッ[illegible]レゼントがあるので期待せずお楽しみに。

◎あて先

〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1 [illegible]ンタープレイン アルカディア[illegible] 猛者通信[illegible]

◎もしくは電子メールにて

アドレス＝mosa@arcadiamagazine.com

第59回　掃除機は床の宝を掘り当てる

ワイピング
（日本物産 1982年9月）

Text:小山祥之　kovama@VGL.jp
協力:VGLプロジェクト/あまちゅあらいん

ゲームの世界を闇雲に掘り進むといった、暗中模索の新作開発が繰り返されていた80年代初頭のゲーム業界には、さまざまな珍作が登場している。

コミカルな怪物と小さなメカが戦うゲームはいくつか登場していたが、そんな時代に登場した新しい主人公は「掃除機」だ。画面を掃除しながら敵を吸い込んで倒す、そんな奇抜な設定の新作とは……。80年代初頭にトップクラスの技術とゲーム開発力と評価されながら、麻雀ゲームの思わぬ大ヒットで軸足をアダルト市場に傾けようとしていた日本物産の新作ゲーム『ワイピング』であった。

画面を掘って敵と戦うゲーム内容は、同82年春に登場したナムコのヒット作『ディグダグ』を強く意識した作りだ。内容的に似通った部分は多いが、重力概念の無い平面のステージで「敵を巻き込むマット」を使う点やアイテム探しなど、新しい要素が多く盛り込まれていた。

床一面の埃（ほこり）そしてバイキン

『ワイピング』は固定画面のゲームで、全体にホコリが積もった縦長の部屋がステージ。4方向レバーで移動してホコリを吸い込んで通路を作り、部屋の中をうごめく敵のバイキンたちを全滅させることが目的となっている

コインを投入しスタートするとゲーム開始。画面には主人公クーミルと敵、攻撃アイテムのマットが登場する。スタート時には、一瞬だけアイテムが埋もれた位置が表示されてからゲームが始まる。その場所を掘ればアイテムが出現し、取ればボーナス点となるため位置を暗記してゲームに臨みたい。

まずはクーミルを移動させて敵に迫って行く。迫るか通路で待ちかまえてボタンでセッケンを発射、当たった敵は気絶するのですぐ吸い込んで倒す。目覚めた敵に触れるとアウトだ。

マット上を通過すると、マットが丸まって後方の敵を巻き込んで倒せるため、一気に高得点を狙うことも可能。ただし自分が丸めたマットに巻き込まれたり、戻ってきたマットで自爆することもあるので、通過後すぐに退避しよう。

ゲーム内容は単純だが、掘られた空間に出た敵に向かなければセッケンを発射できないため細かい操作が必要なことや、一定時間で敵がホコリの中を抜け追い詰めてくるため、案外難しく感じるゲームだ。マットの位置に敵を誘導するのも案外難しいが、うまく通路を掘ってマットの上で待ち、敵を足止めしながらまとめて巻き込むのが効果的

ゲームの進め方はいくつかある、手近な敵から一匹ずつ減らしていく方法、多数の敵を引き付けてマットで一気に倒す方法、アイテム回収を優先するなど。スタート後しばらく敵は同じ位置を往復しているが、一定時間でホコリの中をクーミルに近付いてくる、その中でも真っ先に近付いてくるビギンバはヤリを持っており、飛び道具で攻撃してくるので注意が必要。敵は全体的に当たり判定が大きめで、曲がった際に接触しやすく感じられた。画面内は基本的に自由に移動できるが、マット上では途中で横に抜けられない。掘るほど敵の移動範囲が広がるため、必要な場所を効率よく掘るのが鉄則で、モタモタしていると敵がスピードアップする。

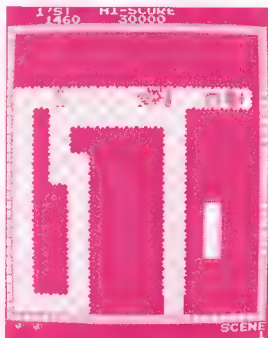
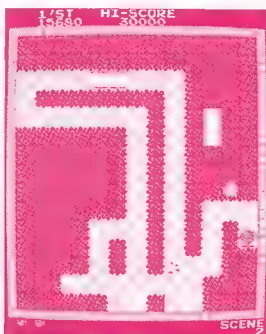
このゲームも「ペンゴ」や「ディグダグ」同様に、永久パターン防止のため敵が残り一匹になると逃亡を図るが、ワイピングでは逃げる最後の敵は高得点になるという特徴があった。

面が進むと敵の数が増える。とにかく数が多いのだ。狭い画面上でいかに敵に追い込まれずマットで一網打尽にするかがポイントで、攻略パターンも考えられていたが、操作性の悪さからレバーが引っかかって苦戦しがちであった。

他のヒット作の中に埋もれ、ワイピングはヒットに至らないまま姿を消した。しかし、なぜか強烈な効果音とBGMは忘れられない。

基本画面

4方向レバーで掃除機クーミルを操作して床を掃除して通路を作り、画面上の敵を全滅させるゲーム。クーミルが全滅するとゲームオーバー。

敵はマットでまとめて倒すと高得点となるが、マットの置かれた位置までの誘導が難しい。

画面を掃除すると、敵も動きやすくなる 画面の隅ては追い込まれることが多く、注意が必要

インストラクションカード

プレイ方法が書かれたインストカード。操作方法や、敵キャラクターのドット絵が描かれている。黒地に白抜き文字は、当時の黒いテーブル筐体面にマッチした渋いデザインであり、各社で多用されていた。

同じゲームにも別の顔あり

発表段階の初期バージョンでは、掃除機にまたがった「ミス・クーミル」が掃除機を操るという内容。キャラクターも数ドットの人間がくっついていたが、製品版ではクリッとした目の単体掃除機「クーミル」として、よりキャラクター指向の強いデザインに変更されていた。

また、敵キャラクターも名前は「ブングル、ビルボラ、ビッケ」だったが「ビギンバ、ビルボラ、バッドン」に変わるなど、いくつか変更はあったが基本的なゲーム内容は同じである。

翌83年に日本物産が発売した「ダチョラー」というダチョウが亀を蹴るゲームがあるが、これも「キックボーイ」という名前で少年がサッカーボールを蹴るゲームになるなど、ほぼ同内容のマイナーチェンジである。見た目もタイトルも変わっていれば、元が同じゲームであったなどとは気付きにくい。

流通形態が複雑な業務用ゲーム市場においてはロケテスト段階から製品版、そして発売後マイナーチェンジが繰り返されるなど、同一ゲームタイトルであっても異なるバージョンが存在することは珍しくない。本来発売されてない仕様のものが、何かの事情でゲーム場に設置されていることも希に見かける。珍しいバージョンを見られたと単純に喜ぶべきか、未完成の場合もあり印象は複雑だが、ゲームの開発段階で没となり消えたキャラクターや製品は数多い。製品化までの多くの試行錯誤も、またヒット作の礎であることをかみしめながら見つめたいものであろう。

当時日本物産は、好調な麻雀ゲームとは裏腹にキャラクターゲーム販売では伸び悩んでおり、市場投入のタイミングを計っていた事情があったようだが、発売された『ワイピング』もそう長くは稼働することなく市場から消えていった。

埋もれた宝を掘り当て、道ををかきわけて進んで敵と戦うこのゲームのように、まだゲーム開発の環境もままならず、道は混沌としていた時代の出来事である。

ワイピングのパンフレットに描かれたイラスト。ホウキにまたがった魔女は数多く居るか、掃除機にまたがった女性が主人公のゲームは本作が初めてではなかろうか？

募　集

レトロゲームや当時の思い出に関する情報・お便りや質問などを募集中です。

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
アルカディア編集部
「AGLコーナー」まで

【お知らせ】

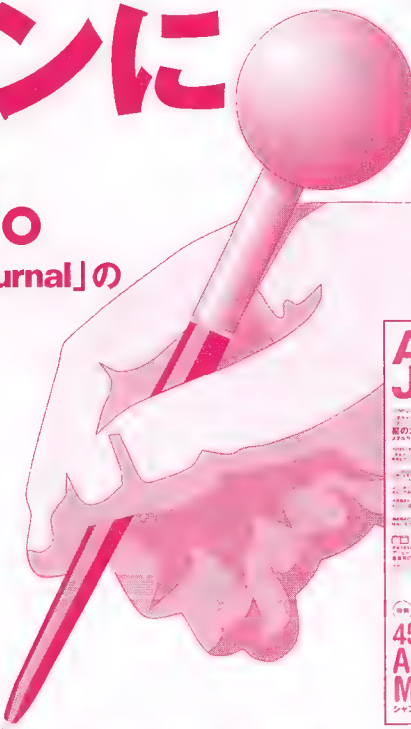
AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」が開設中です。
http://amp.tri6.net
E-Mail：amp@tri6.net

■参考資料

「ゲームマシン」1982年
（アミューズメント通信社）

「コインジャーナル」1982年
（コインジャーナル）

「オールドゲームの世界」シリーズ
（流線堂）

「究極ビデオゲームリスト2003」
（AMPグループ／アマチュアライン）

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

NEW RELEASE

©Michiharu Kusunoki/Kodansha Ltd. All rights reserved.
Based on the original comics "Wangan Midnight" created by Michiharu Kusunoki, serialized in Kodansha's "Young Magazine" since 1992
©2003-2007 NAMCO BANDAI Games Inc.
All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, cars, models, trade names, brands and visual images depicted in the game are the property of their respective owners.
All rights reserved.

湾岸ミッドナイト MAXIMUMTUNE3 オリジナル・サウンドトラック

発売元：マーベラスエンターテイメント
MJCD-20102・on sale! ／価格 2,940（税込）

大人気コミック『湾岸ミッドナイト』の世界を体感できるアーケードゲーム『MAXIMUM TUNE』シリーズの最新作『3』（バンダイナムコゲームス）のサウンドトラックが絶賛発売中。

ゲームの臨場感を見事に表現したハイスピードトランスBGMを手がけるのは、『イース』、『アクトレイザー』、『シェンムー』、『世界樹の迷宮』などで幾多の名曲を手がけてきたゲーム音楽界のカリスマ古代祐三氏。ゲーム中に使用されるBGM全22曲を完全収録した充実の内容となっている。

トランスミュージックの最高峰の本作はさまざまなシーンに合うが、特にドライブチューンとして車に積んでおきたい一枚だ。

収録トラック数：22
■収録内容（一部紹介）
001　Entry Maxi3
002　Select Maxi3
003　Inexhaustible Energy
004　In Your Dream
005　Get Down to the Drive
006　Top-Flight Mechanics
007　Wanna Try One last Time
008　Get you Cornered
009　Love to Rise in the Summer Morning
010　Evil Association
011　Cause You're Different
012　Supreme Folly
013　Control Your Body
014　Shrewd Critic
ほか

©2007 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved

R-TYPE TACTICS オリジナルサウンドトラック

発売元：ティームエンタテインメント
KDSD-00152・on sale! ／価格 2,940（税込）

名作横スクロールシューティングとして誉れの高いアーケードゲーム『R-TYPE』。1987年登場の第一弾から20周年にあたる本年、シリーズ最新作『R-TYPE TACTICS』のリリースにあわせ、ゲーム中に流れるBGMを多数収録しゲームの臨場感を再現するサウンドトラックが登場。

Wavelink Zealの岩井由紀氏のサウンド担当の元、PSP(PlayStation Portable)『R-TYPE TACTICS』が早くもサウンドトラックCD化。

古くからの『R-TYPE』ファンから新規のシミュレーションゲームファンまで含め、戦場に響き渡る緊迫の曲の数々に胸も熱くなること間違いなしの内容となっている。

収録トラック数：18
■収録内容（一部紹介）
001 遭遇
002 予感
003 侵蝕
004 臨戦
005 高揚
006 伝播
007 戦意醸成
008 殲滅欲求
009 圧倒
010 屈折
011 逆流空間
012 波状空間
013 抑制不能
014 焦燥
ほか

VGM LAB EXTRA　湾岸ミッドナイト MAXIMUMTUNE3 を手掛ける古代祐三氏は幼いころ、かの久石譲氏に師事していたとか。カリスマとして人気のその奥深い音楽性はこのころから培われたのでしょう。日本映画音楽の大家とゲーム音楽のカリスマ、師弟関係の二人の楽曲を聴き比べるのも面白いだろう。

©EXAMU Inc

アルカナハート ドラマCD はーとふるシチュエーション えぴそーど 2

発売元：ティームエンタテインメント
KDSD-00156・11.22 on sale!／価格:3,150（税込）

英国聖霊庁長官ミルドレッドによる境界溶融現象の鎮静化から二週間。人知れず関東崩壊を阻止するべくしてがんばった愛乃はぁとたち聖女たちは、穏やかな日常を取り戻していた。「いろいろあったけど、一緒にがんばったんだからみんなと仲良くなりたいな！」と思ったはぁとは、仲良くなろう会を催す。11人の聖女たちは親睦を深めるはずだったのに、いつの間にやら納涼怪談「一風変わった自己紹介、自分が怖いと思う話を語ろう会」に……。

第二弾となる今作は、ボーナストラックとして「はーとふるコメント集」が収録されているぞ。

■出演声優
愛乃はぁと／高橋美佳子
廿楽冴姫／志村由美
朱鷺宮神依／平田宏美
このは／吉田真弓
春日舞織／土谷麻貴
美凰／滝田樹里
リリカ・フェルフネロフ／仁後真耶子
リーゼロッテ・アッヒェンバッハ／本多陽子
安栖頼子／伊月ゆい
大道寺きら／綱掛裕美
フィオナ・メイフィールド／山本麻里安
ミルドレッド・アヴァロン／菊地由起子
ミケ（ミケランジェロ）／永野善一

DYNAMITE INTERVIEW

『ダイナマイト刑事EX～アジアンダイナマイト～』サウンドチームインタビュー

一番のこつは、刑事長の機嫌の良い時を狙って聞かせることです。

―― 今日はお忙しい中のインタビューありがとうございます、ではさっそく。刑事のサウンドを作った際のコンセプトはどういったものだったんですか？ 教えてください。

CHIHIRO（以下CHI） 場面設定の雰囲気をストレートに演出します。もともと場面設定そのものが「馬鹿でも」解るほどハッキリしていますから、あとは素直に従うだけです。一番のこつは、刑事長の機嫌の良い時を狙って聞かせることです。

―― なるほど、ところで、ミッション3、上陸直後の焼き魚の香ばしそうなサウンド（幻聴）が心に染み入りますよね。

CHI 大陸中から集まった汚水が凝縮されている川ですから、大陸中から集まった汚水が凝縮されている川ですから、大陸中から集まった汚水が凝縮されている川ですから、幻聴が聞こえるのも無理はありません。

――そんなに強調されなくても……（汗）。そういえば、あの大統領の娘と、メイドたちを演じる萌え声優ってだれですか？ ついでに、その他の声優のチョイスも教えてください！

CHI もちろん現地のカラオケバーに自費で行って隠し録りです。声優はあやしい源氏名以外は不明です。

さらっと聞き流してください。

―― 女キャラと戦っているとき、1万分の1の確率で、女体の柔らかい部分を触ったような音が聞こえると、風の噂で聞きましたが本当ですか？

CHI カラオケのねーちゃんの声を録ろうとして、マイクでつついたときの音が入ってしまったのかもしれません。どこをつついたかは忘れました。

――SUCCESSのSEが、成功しても失敗してもちょっとイラっとくるのに、気がつくと頭の中でループして止まなくて、お風呂でも口ずさんだりしちゃって、いつのまにか気に入っているのは仕様ですか？

CHI バグです。お店のお兄さんに言えば、100円は返してくれるでしょう。

―― どのサウンドに注目してほしいですか？。

CHI あまり注意して聞かれると、気が付かれるとやばい音を見つけられてしまうので、さらっと聞き流してください。

―― では、気になる次回作への意欲は？

CHI 次回作？ なんすかそれ、聞いてないっすよ。ていうか聞きたくない。僕以外にしてください、お願いですから。

―― 最後にこのページを読んでいる読者と田舎のお母さんへメッセージをお願いします。

CHI 親には言っていません。聞かれてもどんなゲームか説明できそうもないです。いろんな意味で。

今回インタビューを受けてくださったサウンドチームの本人匿名希望の「CHIHIRO」さん。本人いわく肩書きはサウンドコーディネーター兼、夜上海案内人だとか。

【タイトル情報】
『ダイナマイト刑事EX～アジアンダイナマイト～』
■特定のユーザー向けアクション
■一部店舗でレトロゲームコーナーに置かれてますが、絶賛稼働中!!

VGM LAB EXTRA 『ダイナマイト刑事EX～アジアンダイナマイト』サウンドチームによる今回の特定のユーザー向けインタビューいかがだったでしょうか。好評の場合に限り第二回を予定してます。繰り返しますが、好評に限りです。もういい、いやもっとやって、いい加減にしろなど、さまざまなご意見をお待ちしております。

©SEGA

カップ戦続々開催！まだまだ熱いぞ!!

一時期は開催自体が危ぶまれていた5on5大会のカップ戦も、軌道に乗ってきた感じ。やはりコンスタントに大きな大会があるのはモチベ維持にもつながるし、最終的には……どうなる!?

EVENT アルカディア＆セガPresents「ちび太が行く、ぶらり組み手の旅」続報

今月は、掲載情報が多過ぎてほとんど何も書けません……!?　ちなみに、12月予定の組み手は、開催日が早いために今月号で掲載しました。

■11月の予定

開催日時	店舗名	店舗HP
11月17日(土) 16:00〜	セガワールド 砥部(愛媛)	http://location.sega.jp/loc_web/sw_tobe.html
11月18日(日) 17:00〜	クラブセガ 天文館(鹿児島)	http://location.sega.jp/loc_web/cs_tenmonkan.html

■12月の予定

開催日時	店舗名	店舗HP
12月1日(土) 15:00〜	セガアリーナ 浜大津(滋賀)	http://location.sega.jp/loc_web/sa_hamaootsu.html
12月2日(日) 16:00〜	セガワールド 都城(宮崎)	http://location.sega.jp/loc_web/sw_miyazaki.html

■勝者コメント（青森会場）

リングネーム	キャラ	コメント
えくぜ	カゲ	やべえ〜
橋本	ベネッサ	高橋さんのおかげです

EVENT INFO

『VF5』オフィシャルサイト内「ぶらり組み手の旅」ページ
http://www.virtuafighter.jp/burari_all.html

■勝者コメント（港北会場）

リングネーム	キャラ	コメント
劉老☆らふぁ〜る	リオン	試合数なら…負けないよ☆
DAS	ベネッサ	くの字

■勝者コメント（三宮会場）

リングネーム	キャラ	コメント
☆ラーメンマン☆	パイ	負けてくれたよ☆
【椅】	ベネッサ	勝てて良かったです
のなか	アイリーン	オレスゲエ!!
ハウル	カゲ	リベンジ成功
ZAP@チェケラチオ	ジェフリー	ぜひ京都にも来てください

■勝者コメント（青森会場）

リングネーム	キャラ	コメント
闘拳ジャッキー	ジャッキー	またバーチャがんばります
ゼークト将軍	レイ	長旅ごくろうさまです
なごみ	ジャッキー	まぐれです

■WINNERS〜今月の勝者たち〜

えくぜ

橋本

劉老☆らふぁ〜る

DAS

☆ラーメンマン☆

【椅】

のなか

ハウル

ZAP@チェケラチオ

闘拳ジャッキー

ゼークト将軍

なごみ

※写真OKの了承をいただいたプレイヤーの方のみ掲載しています。

ちび太のお店紹介、今月紹介するのは群馬県の「カルチャーパーク館林店」さんです。

元々VFRの加盟店舗ということもあり、『VF3』時代から地域のバーチャを代表するお店で、レベルが高いです。週末に大会やイベントなどが開催されており、「ばぶ吉」、「あうる」など強豪プレイヤーが来店しています。

バーチャは対戦台3セットが稼働中。アクセスは館林インターからR354経由でR122沿いにあります。駐車場は80台のキャパということなので、駐車の心配は不要ですよ。

近くに寄られた方は、ぜひ立ち寄ってみてくださいね☆　では、また来月〜！

写真は常連さん。左から「奥さんネジ屋です」、「大滝くん」、「ばぶ吉」、「まんとん」、「ワン」、「ぱぶ父」、「破烈」。

こちらは左から「ぽん父」、「まつぞう」、「まんとん」、「破烈」、「大滝くん」。

よもやまインフィニティ

お詫びと訂正:「ぶらり組み手の旅」結果記事において、青森会場の結果掲載が、都合により遅れてしまいました。また、11月号で掲載した「TERRY」さんの使用キャラがジャッキーとなっていましたが、正しくはパイです。参加していただいたプレイヤーの皆様、店舗スタッフの方々関係者各位にご迷惑をおかけしたことを、深くお詫びいたします。

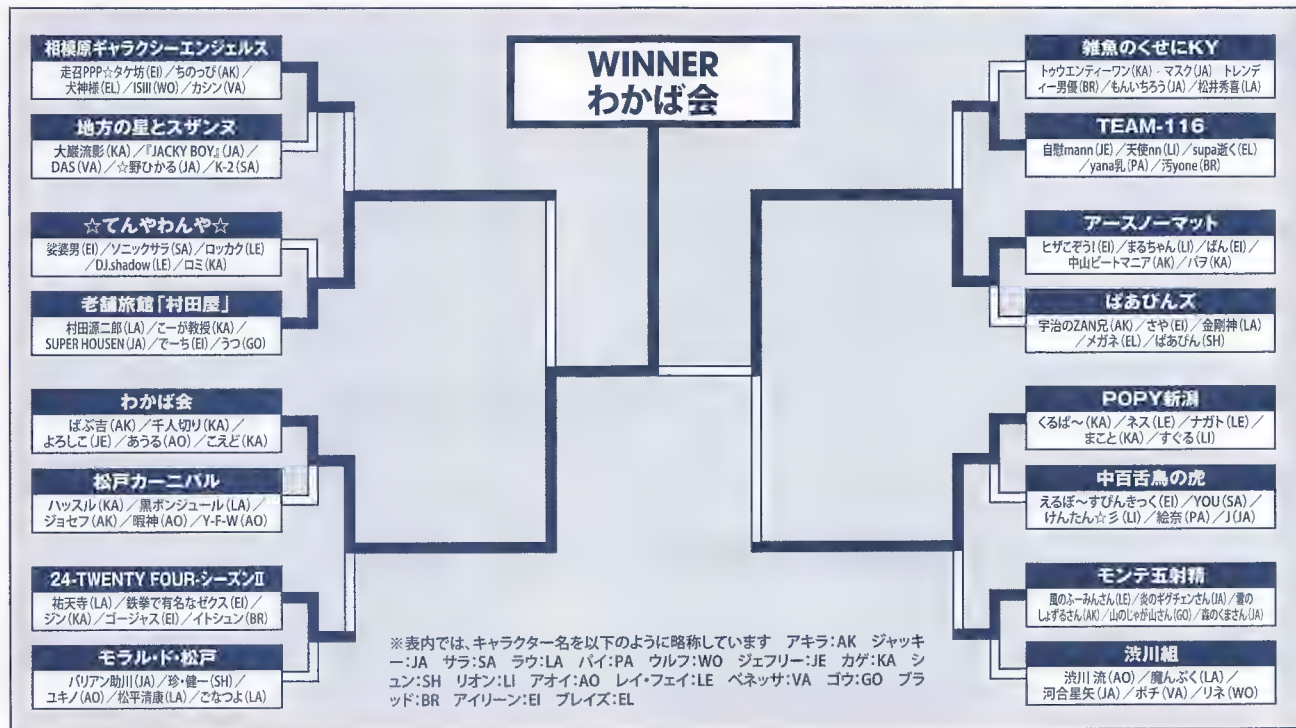
EVENT

"北の聖地"で2年ぶり開催！ 地元勢の勝敗は!?

2007 The 10th P-CUP in新潟POPY RESULT

去る9月16日、新潟POPYで開催されたビッグイベント「P-CUP」の結果をお伝えしていこう。注目は、最近の大会で好成績を残している「あうる」や、切り札「こえど」を加えた【わかば会】や、前回の同大会で優勝したチーム名・コンセプトを継承する【24-TOWENTY FOUR-シーズンII】、大阪はモンテカルロのTOPチーム【モンテ五射精】、ドタン場で結成された割に説得力のある【ラージライス】など。そして、これを迎え打つ形となったのが、闘劇準優勝メンバーで構成された【新潟POPY】。地元での勝利で闘劇の借りを返したかったが、惜しくもベスト4止まり。

優勝は、「あうる」と「千人切り」が大車輪の活躍を見せた【わかば会】！ 結局、「こえど」はほとんど出場する場面が無かったとのこと。

優勝チーム【わかば会】+保護者。写真左から「あうる」、「よろしこ」、中央上が「ばぶ吉」、下が「ばぶ父」、隠れていてよく見えないけど(笑)「千人斬り」、そして右端が「こえど」。

EVENT

4年の沈黙を破り、堂々の開催！

『VF5』5on5 第2回・ファンタジスタ杯

中国エリアとしては初となる（旧VFR）カップ戦5on5大会が、VFを長年盛り上げてきた実績を持つ「岡山ファンタジスタ」にて盛大に開催されることが決定！ これまでは地域的なやりづらさ（関西：3／九州：2のシード）が足かせとなって、大きな大会を打てずにいましたが、『VF5』を契機に初めて大がかりなイベントを開催することになりました。

さまざまな不安要素はあるものの、プレイヤーのモチベがそれらをかき消してくれるであろうと確信しております！

ちなみに今回、優勝チームにはお店サイドから豪華商品が出されるとのこと!?

とりあえず11月のカップ戦ともいうべき、中国エリア初の5on5にぜひともご参加下さい!!

EVENT INFO

■**開催日時**：2007年11月11日（日）
■**開催場所**：ファンタジスタ（岡山）
岡山県倉敷市新倉敷駅前5-194／TEL086-523-6555
■**開催時間**：受付10:00～／開始12:00～
■**大会ルール**：5on5勝ち抜き戦／チーム内3キャラ使用など
■**エントリー**：Webエントリーにて受け付け
http://my.formman.com/form/pc/klShZ6qn2YQi1LXy/
■**締切**：11月4日（木）23:59まで
■**参加費**：1チーム8,000円

前作で開催された大会の模様。同エリアでは貴重な大規模5on5大会。果たして、どんな熱闘が繰り広げられるのか？

ゲームセンターイベントリスト

普段通い慣れたゲーセンのイベントもいいけど、たまにはイベントリストで面白い名前のイベントを見つけて、遊びに行ってみるのも楽しいぞ。

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告無く変更される場合があります。ご了承ください。

北海道

★スガイディノス帯広

帯広市白樺16条西2丁目 ☎0155-38-2811
http://www5b.biglobe.ne.jp/~siroma/teikitaikai htm/

- 11/3 19:30 MBAC ランバト大会
- 11/4 19:30 WCCF 大会 ◆白、黒カードのみ使用可
- 11/10 21:00 VF5 公式大会
- 11/11 19:30 三国志大会 ◆R、SR,LEは1枚まで
- 11/17 19:30 ガンダム SEED 大会
- 11/18 19:30 WCCF 大会 ◆レア以上2枚まで
- 11/24 19:30 頭文字D 大会
- 11/25 19:30 三国志大戦 大会 ◆女性武将を必ずいれること

★スガイコトニ

札幌市西区琴似3条1-1-20 ☎011-640-2345
http://hp.kutikomi net/gameibento/

- 11/24 13:00 Answer×Answerトーナメント大会 ◆詳細はHP参照

宮城県

★スーパーヒーロー 仙台空港ボウル

名取市植松字入生205 ☎022-384-1786

- 11/23 20:00 音ゲー 大会

★ネオジオボウル 仙台名取店

名取市飯野坂宇土城堀143 ☎022-383-1811

- 11/4 20:00 WCCF 大会
- 11/5 26:00 戦場の絆 大会
- 11/12 16:00 頭文字Dver.4 大会
- 11/18 16:00 ガンダム SEED DISTINY 大会
- 11/19 26:00 戦場の絆 大会
- 11/25 26:00 戦場の絆 大会
- 11/26 13:00 ムシキング公式 大会

★サム・ワン

柴田郡村田町大字沼辺牡丹山42-1 ☎0244-52-1868
http://location.sega.jp/loc_web/sam_1.html

- 11/11 19:00 VF5公式大会

茨城県

★桜の牧アミューズパーク

水戸市小吹町2062-3 ☎029-244-9900
http://www37.tok2.com/home/sakuranomakiap/

- 11/3 19:00 ストリートファイターⅢ3rd対戦会 ◆参加費1名300円。終了後に大会開催
- 11/10 21:00 VF5 Ver.C 公式大会 ◆参加費1名100円
- 11/17 21:00 KOF'98、2002対戦会 ◆参加費1名300円
- 11/25 15:00 GGXX ∧ CORE 大会

★プレビジョイカム石岡店

石岡市八軒台3214-1 ☎0299-22-6758

- 11/17 18:00 GGXX ∧CORE 大会

★ゲームプラザVIP 茨木店

茨木市双葉町3-2 双葉ビル 1F ☎072-633-4818
http://www.asmo-am.co.jp/user/store/ibarakivip.html/

- 11/4 15:00 MBACゲーム大会
- 11/10 終日 月華2対戦会【2クレ】
- 11/11 15:00 カプエス2ゲーム大会
- 11/18 15:00 GGXX ∧ COREゲーム大会
- 11/24 18:00 V.セイヴァーゲーム大会
- 11/24 終日 V.セイヴァー対戦会【2クレ】

★アミューズメントパーク エルロフト

茨木市宇野辺1-4-3 ☎072-623 7161

- 11/4 24:00 野球盤大会～激闘エルロフト～
- 11/10 15:00 クイズマジックアカデミーⅣ 大会
- 11/23 17:00 ガンダムSEED DESTINY 大会
- 11/25 19:00 頭文字D ver.4 大会
- 毎週土曜 25.00 WCCF 大会 ※詳しくは店内POPをご覧下さい。

★アミューズメント コーラルパーク 土浦店

茨城県土浦市大和町2-1 Patioビル2階 ☎029-835-5689

- 日付に8・9の付く日 終日 当店最強イベント「パークの日」 ◆店内各種ゲームがサービス設定。
- 11/3 16:00 ガンダムSEED DISTINY 2on2大会 ◆各大会エントリーは1週間前から。詳細は店内POPにて
- 11/10 16:00 クイズマジックアカデミーⅣ大会
- 11/17 18:00 湾岸ミッドナイトMT3 大会
- 11/24 20:00 VF5 公式大会

群馬県

★ルパン122

邑楽郡邑楽町中野1593 ☎0276-88-7510

- 11/11 15:00 KOF MIA 大会
- 11/18 15:00 GGXX ∧ CORE大会
- 未定 15:00 HYPER SFⅡ 大会

埼玉県

★HAP'1ゲームチッタ

さいたま市南区辻8-24-10 ☎048-837-8001
http://am.ge-sen.com/?2432

- 11/10 18:00 第13回ヴァンパイアセイヴァー最強決定戦 ◆トーナメント制、シングル戦(参加人数により変更の場合あり)

★キャラゲット深谷店

深谷市上柴町西4-12-1 048-573-3951

- 毎週月曜 終日 麻雀格闘倶楽部6イベントDAY ◆100円2クレジット設定
- 毎週火曜 終日 ポップンミュージック15イベントDAY ◆100円2クレジット設定
- 毎週水曜 終日 太鼓の達人10イベントDAY ◆100円2クレジット設定(1クレジット2曲設定)
- 毎週木曜 終日 頭文字Dver.4イベントDAY ◆プレイ料金100円2クレジット(免許の発行と更新は通常料金)
- 11/3 未定 ドラゴンボールZ爆裂インパクト「爆裂天下一武道会」
- 11/3 未定 キラキラアイドルりかちゃんサンシャインライブツアー
- 11/4 未定 古代王者恐竜キング 公式大会
- 11/11 未定 NARUTOナルティメットミッション 公式大会
- 11/17 未定 ドラゴンクエストモンスターバトルロード 公式大会
- 11/17 21:30 VF2.1 使ったお金は億千万大会4 ◆トーナメント戦 参加費100円
- 11/18 未定 ドラゴンクエストモンスターバトルロード 公式大会
- 11/18 19:00 VF5 Ver.C 公式大会 ◆参加費100円
- 11/23 未定 ワンタメミュージックチャンネルCMクィーンコンテスト
- 11/24 未定 たまごっちコンテスト「公認コンテスト」

- 11/25 未定 甲虫王者ムシキング 公式大会

★デイトナⅢ

川口市芝新町4-30 ☎048-269-8119

- 11/18 15.00 リアルバウト餓狼伝説大会 ◆参加料100円

★埼玉POPY

埼玉県さいたま市岩槻区城町1-7-43 ☎048-757-0994
http://www.popy.tv/saitama/

- 11/3 19:00受付 20:00開始 本当は第6軍総杯5onやりたかったんだけどいろいろあって埼玉人だけでいろいろヤル事になった第50回プレ軍総杯 ◆鉄拳DR詳細は店内で。1人100円。
- 11/10 19:00受付 20:00開始 第4回廃人オリンピック ◆キン肉マンマッスルグランプリ2。1人100円。
- 11/11 17:00受付 18:00開始 第20回P-CUP by3rdSTRIKE ◆闘劇ルールに準ずる。1人100円。
- 11/17 17.00受付 18 00開始 第2回 KOF MIA大会 ◆1人100円
- 11/18 14:00受付 15:00開始 KOF月間王座争奪戦 ～98～ ◆1人100円
- 11/18 14:00受付 98終了後開始 KOF月間王座争奪戦 ～2002～ ◆1人100円
- 11/18 16:00受付 17:00開始 第17回SCNポイントランキングバトル ◆SCⅢ。闘劇ルールに準ずる

千葉県

★G-link蘇我

住所千葉県千葉市中央区川崎町6-9フェスティバルウォーク2F ☎043-266-6464

- 11/03 10:00 三国志大戦2 一騎当千 ◆招待君主との一騎打ち。招待君主はあんまさ名将。

★アミューズメントエース津田沼

千葉県船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918

- 11/11 15:00 アクエリアンエイジ・オルタナティブ プレイカーズデッキバトル4 ◆参加費300円。レア1枚制限あり。受付方法及び詳細はWebをご参照下さい。
- 11/18 12:00 アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル23 ◆参加費500円。レア8枚制限あり。受付方法及び詳細はWebをご参照下さい。

★ゲームチャリオット五井店

千葉県市原市五井中央西2-1-2 ☎0436-23-5533
http://www.gamechariot.com/

- 11/3 15:00 GGXX ∧ CORE 3on3 大会
- 11/4 15:00 MBAC 3on3 大会
- 11/10 16:00 GGACぶっぱたん誕生日組み手
- 11/24 18:00 ストⅢ3rd 2on2 大会

※エントリー締め切りは大会開始30分前となります。詳しくは、チャリオットwebサイト http://www.gamechariot.com/ をご覧下さい。

★メッセ102四街道

四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル 1F ☎043-424-6070
http://messe102.com/

- 11/2 終日 MBAC&アルカナハートFULL フリープレイ
- 11/4 終日 SFⅢ3rd&ハイパースト2 フリープレイ
- 11/9 19:00 GGXX ∧ CORE 大会
- 11/16 終日 MBAC&アルカナハート FULL フリープレイ
- 11/17 終日 鉄拳5DR フリープレイ
- 11/18 終日 SFⅢ3rd&ハイパースト2 フリープレイ ◆15時より、SF3rdトーナメント大会開催
- 11/23 終日 GGXX ∧ COREフリープレイ
- 11/25 17:00 MBAC トーナメント大会

★ゲームセンターラッキー千葉店

千葉県千葉市中央区中央2-3-16マルエイ第7ビル1～3階 ☎043-227-6447
http://www.lucky-net.co.jp/tibaten/index.htm

- 11/17 詳細はHPまで 鉄拳DR大会
- 月～金 終日 ポップン15 フリープレイ ◆300円で1台を1時間貸し切り
- 毎週 終日 対戦格闘ゲームフリープレイ ◆参加費300円 詳細はHPで

東京都

★アミューズメントスペースUFO 八王子

八王子市三崎町2-9 三崎町ビル1F ☎042-627-8188

- 11/3 15:00 ランバト4戦9回目MBAC シングル大会 ◆参加費1人50円
- 11/4 15:00 第9回SFⅢ 3rd 3on3大会 ◆参加費1チーム150円
- 11/11 15:00 KOF MIA 大会 ◆参加費1人50円
- 11/18 15:00 ランバト4戦10回目MBAC 2on2大会 ◆参加費1チーム100円
- 11/25 15:00 第27回GGXX ΛCORE 3on3 大会 ◆参加費1チーム150円
- 12/1 15:00 ランバト4戦11回目MBAC 3on3大会 ◆参加費1チーム150円
- 12/2 15:00 第10回SFⅢ 3rd 3on3大会 ◆参加費1チーム150円

★大久保アルファステーション

新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1～3F ☎03-5330-8595
http //www.alpha-st co jp/

- 11/04 15:00 機動戦士ガンダムSEED DESTINY大会(4on4) ◆コストオバー禁止。チーム内の同機体禁止。ノワール使用禁止。プロビ、レジェンドは1チーム1機まで。
- 11/09 20:15 サムライスピリッツ天下一剣客伝ランキングバトル ◆参加料100円。キャラクター固定。アイテムあり。
- 11/11 15:00 アルカナハートFULL2on2大会 ◆同キャラ禁止(アルカナが違えば別キャラ扱い).
- 11/16 20:15 サムライスピリッツ天下一剣客伝ランキングバトル ◆参加料100円。キャラクター固定。アイテムあり。
- 11/17 17:00 餓狼MOWフリープレイ&大会 ◆参加料500円。当日は対戦台が4セット稼働。
- 11/18 15:00 MBACVer.B22on2大会 ◆闘劇' 07ルールで開催。
- 11/25 15:00 マーヴルvs.カプコン22on2大会
- 11/25 15:10 GGXX ∧ CORE大会 ◆参加料100円。
- 11/30 20:15 サムライスピリッツ天下一剣客伝ランキングバトル ◆参加料100円。キャラクター固定。アイテムあり。

★ムー大陸 立川店

立川市幸町1-35-7 ☎042-538-7295

- 11/3 14:00 BBH3立川クライマックストーナメント ◆参加費400円
- 11/10 16:00 公式大会シューティングラブ甲子園 ◆参加費100円
- 11/23 19:30 VF5公式大会 ◆参加費1100
- 11/17 18:00~20:00 GGXX ∧ COREフリープレイ
- 11/24 18:00~20:00 キン肉マンフリープレイ

★ゲーム イン サクラ

豊島区巣鴨1-20-10 宝生第一ビル 2F ☎03-3944-0252

- 毎週日曜 13:00～18:00 SFⅢ3rdフリープレイ ◆参加費100円
- 毎週士曜 19:00～ SFZERO3 対戦会&大会 ◆基本的に個人戦。参加費100円。詳細はhttp://www.game-sakura.com/

★ゲーム ニュートン

板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766

- 11/3 20:00 SFⅢ 3rd ランバト
- 11/4 17:00 鉄華5DR 2on2大会
- 11/11 14:00 Zガンダム DX 2on2大会
- 11/17 20:00 SFⅢ 3rd ランバト
- 11/18 17:00 SCⅢAE SCNランバト
- 11/24 終日 SFⅢ 3rd クーペレーションカップ ◆5on5事前エントリー制。大山ニュートンにて開催

★ゲーム ニュートン 大山店

板橋区大山町25-8 野口ビルB1 ☎03-3554-2668

- 11/3 18:00 GGXX ΛCORE DF2予選 ◆2on2 勝ち抜き戦
- 11/4 17:00 SCⅢ AE scnランバト ◆シングル戦
- 11/10 20:00 スーパー SFⅡ ランバト ◆シングル戦

- 11/11 17:00 アルカナハート FULL! DF2予選 ◆シングル戦
- 11/17 17:00 VF5 第4回大山祭 ◆3on3
- 11/18 17:00 北斗の拳 大会 ◆2on2 勝ち抜き戦
- 11/24 終日 SFⅢ 3rd 第7回クーペレーションカップ ◆5on5事前エントリー制

★Boo-BossBoss吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 ☎0422-23-3211
http://www.boobossboss.com/kichijoji.html

- 11/11 18:00 三国志大戦2 大会 ◆参加費200円 カード制限無し
- 11/25 17:00 QMA4 大会 ◆トーナメント戦

★G-PORTラスベガス
東京都新宿区歌舞伎町1-21-7地球会館1F ☎03-5291-9770
http://www.jp-l.co.jp/g-portlas/

- 11/03 19:00 第4回ハイパースト2大会
- 11/04 16:00 第3回VF5公式大会 ◆公式大会と同じ(ICカード必須)
- 11/10 19:00 第3回KOF2002大会
- 11/11 未定 KOF11大会
- 11/17 19:00 第4回GGXX ∧ CORE大会
- 11/24 16:00 第4回ガンダムSEEDDESTINY大会
- 11/末定 未定 鉄拳5DR FINAL大会

神奈川県

★タイトーイン戸塚西口
神奈川県横浜市戸塚区戸塚4023 ☎045-881-6757
http://projectag.net

- 11/11 15:00 アクエリアンエイジ・オルタナティブ ブレイカーズデッキバトル4 ◆参加費300円。レア1枚制限あり。受付方法及び詳細はWebをご参照下さい。

★プレイシティキャロット伊勢佐木町店
横浜市中区伊勢佐木町3-95 ☎045-252-1164

- 11/25 15:00 VF5 公式大会 ◆募集人数64名 参加費100円

★GAME ZETTON
海老名市中新田41-1 ☎046-232-6411
http://homepage3.nifty.com/zetton/

- 11/10 14:00 19:00 ZETTONチャンピオンズカップ ◆U-5、2段シュート＆八百長厳禁

新潟県

★ゲームセンター テクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

- 11/11 19:00 第15回ガンダムSEED-D連ザ2 チーム2on2
- 11/12 20.00 第4回キン肉マンMG2大会
- 11/18 18:00 第28回MBAC Ver.B 2on2チーム ◆2本先取。
- 11/25 17:30 第10回VF5 公式大会inテクノポリス

※ 参加費1人100円、当日30分前エントリー可。詳しくはHPにて

富山県

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=azpress

- 11/2 21:00 鉄拳5 DR ランバト
- 11/3 20:00 HYPER SFⅡ 大会
- 11/10 20:00 GGXX ∧CORE ランバト
- 11/17 20:00 鉄拳5 DR ハリソン杯
- 11/23 20:00 鉄拳5 DR ランバト
- 11/24 21:00 VF5 公式大会

★アミューズランド ガディス
高岡市下関6-1 高岡ステーションビル地下街 ☎0766-24-8450
http://www.jp-l.co.jp/g-portlas/

- 11/3 20:00 GGXX ∧ COREトーナメント 大会
- 11/10 20:00 MBACVer.B2トーナメント 大会
- 11/17 20:00 KOF2002 リーグ戦
- 11/24 20.00 SF3rdトーナメント 大会

三重県

★ビッグジョイ鈴鹿
鈴鹿市磯山3-3-1 ☎059-388-9000

- 11/18 12:00 アヴァロンの鍵-スターターデッキバトル23 ◆参加費500円。レア8枚制限あり。受付方法及び詳細はWebをご参照下さい。

岐阜県

★オアシス本店
岐阜県羽島郡岐南町八剣7-15 ☎058-245-1112

- 11/11 15:00 アクエリアンエイジ・オルタナティブ ブレイカーズデッキバトル4 ◆参加費300円。レア1枚制限あり。受付方法及び詳細はWebをご参照下さい。

愛知県

★PLAY-SEVEN
愛知県尾西市開明字流64−1 ☎0586-46-7228

- 11/3 18:00 マジックアカデミー４大会
- 11/10 21:00 MBACVer.B2 大会
- 11/17 17:00 麻雀格闘倶楽部6大会
- 11/24 21:00 MBACVer.B 大会

※受付は当店カラオケカウンターにて 大会開催5前までに。ルールは当日発表

滋賀県

★アミューズメントジャングルクラブ堅田店
大津市今堅田2丁目39-22 ☎077-573-7717

- 11/1 21:00 VF5 公式大会 ◆参加費100円
- 11/4 17:00 三国志大戦2 大会 ◆参加費500円
- 11/11 17:00 アクエリアンエイジ 大会 ◆参加費300円
- 11/18 20:00 頭文字D ver.4 大会 ◆参加費100円
- 11/25 17:00 鉄拳 大会 ◆参加費100円
- 毎週金曜 20:00 WCCF ベルベーゼッ杯 ◆参加費1000円

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030

- 11/3 終日 頭文字D ver.4 ◆100円2クレ設定
- 11/4 14:00 MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B
- 11/10 14:00 ガンダムSEEDディスティニー 大会
- 11/11 14:00 アルカナハートFULL! 大会
- 11/17 14:00 GGXX アクセントコア大会
- 11/18 終日 頭文字D ver.4 ◆100円2クレ設定
- 11/24 14:00 鉄拳6DR 大会(予定)
- 11/25 14:00 MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-595-1136

- 11/25 19:00 VF5 公式大会 ◆定員64名

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367

- 11/2 22:00 ガンダム0083カードビルダー 大会
- 11/4 15:00 MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B
- 11/9 25:00 鉄拳5DR 大会
- 11/11 15:00 ストⅢ 3rd 大会
- 11/18 15:00 MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B
- 11/25 15:00 ガンダムSEEDディスティニー 大会
- 11/30 25:00 鉄拳 大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地 ☎075-502-5675

- 11/4 17:00 MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B
- 11/11 17:00 GGXX ∧CORE 大会
- 11/18 17:00 MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B
- 11/25 17:00 GGXX ∧CORE 大会

★ネオアミューズメントスペース a-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字町302-303 A-Breakビル 2F ☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/

- 11/3 14:00 MBAC 同キャラ3on3大会
- 11/4 12:00 MBAC 3on3大会
- 11/8 19:00 GGXX 第133回関西ランバト
- 11/10 15:00 Dream Fighter's Festival GGXX予選2on2
- 11/11 13:00 Dream Fighter's Festival 北斗の拳予選2on2
- 11/17 17:00 ストⅢ3rd 第25回関西ランバト2on2
- 11/18 15:00 ZERO3 第78回関西ランバト2on2
- 11/22 19:00 GGXX 第134回関西ランバト
- 11/23·24 KOF全国大会Duelling the KOF 5th season

大阪府

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6788-3500

- 11/4 16:00 湾岸MN3 大会
- 11/11 18:00 VF5 公式大会 ◆参加費:100円 定員:32名
- 11/18 15:00 QMAⅣ 店内対戦大会
- 11/25 15:00 GGXX ∧CORE 大会

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

- 11/2 20:00 アクエリアンエイジ 大会
- 11/4 18:00 GGXX ∧CORE 大会
- 11/7 20:00 三国志大戦2 大会
- 11/11 18:00 MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B
- 11/14 20:00 ベースボールヒーローズ店内 大会
- 11/16 20:00 アクエリアンエイジ 大会
- 11/18 18:00 KOF MIA 大会
- 11/21 20:00 三国志大戦2 大会
- 11/25 18:00 鉄拳 大会
- 11/28 20:00 ベースボールヒーローズ店内 大会
- 毎週土曜 21:00 WCCF ウルフ杯
- 毎週日曜 15:00 ガンダム SEED DISTINY 大会

★KO-HATSU(コーハツ)
大阪市北区天神橋2丁目2-21 コーハツビル 1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

- 11/4 16:00 第46回ザ・ランブルフィッシュ 2大会
- 11/11 16:00 第8回キン肉マン マッスルグランプリ2大会
- 11/18 16:00 第47回ザ・ランブルフィッシュ 2大会
- 11/24 12:00 闘劇覇者さるすべ組み手
- 11/24 15:00 闘劇覇者さるすべ杯 初日1on1
- 11/25 12:00 闘劇覇者さるすべ杯 二日目3on3

★チャレンジャー ABABA天神橋店
北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F ☎06-6357-6677
http://www.challenger.jp/

- 11/4 17:00 MBACVer.B シングルトーナメント 大会 ◆参加費無料
- 11/11 17:00 ガンダムカードビルダー トーナメント戦 ◆参加費300円 定員16名
- 11/18 17:00 GGXX ∧ CORE シングルトーナメント戦 ◆参加費無料
- 11/25 KOF MIA シングルトーナメント戦 ◆参加費無料
- 毎週日曜 10:00〜16:00 MBACVer.B フリープレイ ◆参加費500円

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger.jp/

- 毎週日曜 18.00 カウンターストライクNEO大会

★GAME PLAZA オレンジハウス
大阪市淀川区小松1-9-10 ☎06-6326-1218
http://homepage3.nifty.com/soft-breeze/orange/game.htm

- 11/24 16:00 ガンダム SEED DISTINY 大会
- 11/10 16:00 GGXX ∧CORE 大会

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

- 11/2 18:00 GGXX ∧CORE大会
- 11/3 18:00 三国志大戦2大会
- 11/9 18:00 ガンダム SEED DESTINY大会
- 11/10 18:00 バーチャファイター５ Ver.B 公式大会
- 11/16 18:00 GGXX ∧CORE大会
- 11/17 18:00 三国志大戦2大会
- 11/23 18:00 ガンダム SEED DESTINY大会
- 11/24 18:00 鉄拳5大会

★ハイテクランド セガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルB1〜2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html/

- 11/10 14:30 三国志大戦2関西大会「西皇杯」店舗予選 ◆参加費¥500、定員32名、受付は11 3開店時から
- 11/18 14:30 ハイパーストリートファイター２ シングルトーナメント大会 ◆定員32名

★玉造ゲームセンター
大阪市天王寺区玉造元町14-2 ☎075-502-5765

- 11/11 15:00 MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B

★ゲームスペース ベガス
大阪市北区天神橋4-12-24

- 11/10 19:00 GGXX ∧CORE 大会

兵庫県

★クラブ セガ 姫路 OS
姫路市駅前町254 姫路OSビルB1 ☎079-222-6455
http://location.sega.jp/loc_web/cs_himeji_os.html

- 11/11 19:00 VF5 公式大会 ◆公式大会ルール。10:00〜参加受付開始。
- 11/18 15:00 姫路三国志大会 ◆10:00〜参加受付開始。

★セガ 三宮 SANX
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下 404〜407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

- 11/3 19:00 バーチャロン オラタン5.66大会
- 11/4 15:00 侍魂 天下一剣客伝 ランキングバトル【第五期 関西番付 第十幕】
- 11/4 15:00 シューティングラヴ。2007 シューティングラヴ。甲子園 予選大会 ◆参加費100円
- 11/10 18:00 キン肉マン マッスルグランプリ2大会 [4R] ◆参加費100円
- 11/11 16:00 バーチャファイター５ 公式大会 [FIGHT 11] ◆参加費100円
- 11/17 14:00 GUILTY GEAR XX AC 4on4大会 ◆参加費100円
- 11/18 15:00 侍魂 天下一剣客伝 ランキングバトル【第五期 関西番付 第十一幕】
- 11/23 11:30 三国志大戦2 関西大会 店舗予選 ◆参加費500円
- 11/25 18:00 MBACVer.B [ACT 10] ◆参加費100円
- 毎週土曜 15:00 GGXX ∧ CORE ランキングバトル【第6期 ACCENT CORE】 ◆参加費100円

Event Pick Up!

大会名は闘劇覇者だ!

今月は、コーハツにて「闘劇覇者さるすべ杯」が開催! 11月24日は組み手と1on1、25日には3on3となっている。当日エントリーはできないため、必ずSCNおよびコーハツWEBサイトでエントリーしよう。なお、参加費は1人100円ワンドリンクサービスとなっている。さるすべ杯なだけに闘劇覇者と一戦交えることができるかもしれないぞ!

- ●闘劇覇者さるすべ組み手【2007年11月24日(土)12:00〜】
- ●闘劇覇者さるすべ杯 初日1on1【2007年11月24日(土)15:00〜】
- ●闘劇覇者さるすべ杯 二日目3on3【2007年11月25日(日)12:00〜】

※SCNとコーハツのHPはこちら
SCN(ソウルキャリバーネットワーク) http://www.ko-hatsu.com/scn/
KO-HATSU(コーハツ) http://www.ko-hatsu.com/

奈良県

★キャノンショット

奈良市二条町2-4-14　☎0742-35-3208

11/3	終日	バトルギア4 フリー走行イベント ◆30分 200円
11/4	15:00	ガンダム0083カードビルダー 大会 ◆参加費300円
11/10	19:00	MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B
11/11	15:00	頭文字D ver.4 大会
11/17	19:00	ガンダムSEEDディスティニー 大会
11/18	20:00	ガンダム0083カードビルダー 大会 ◆参加費300円
11/24	19:00	GGXX ΛCORE 大会
11/25	15:00	クイズマジックアカデミーⅣ 大会(予定)

★セガワールド阪奈スポーツガーデン

奈良県生駒市辻町480-1　☎0743-73-9379
http://location.sega.jp/loc web/sw hanna_sg html

11/2	21:00	VF5公式大会 ◆三本先取・参加費100円・定員64名

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉

倉吉市見日町633　☎0858-23-5255

11/3	20:00	ガンダム SEED DISTINY 大会
11/10	20:30	VF5 公式大会
11/17	20:00	頭文字D ver.4 大会
11/24	20:00	三国志大戦2 大会

島根県

★セガワールド松江

島根県松江市嫁島町12-15　☎0852-23-2231
http://location.sega.jp/loc web/sw_matsue.html

11/3	19:00	MBAC ドーナメント大会
11/10	20:00	KOF98トーナメント大会
11/11	19:00	三国志大戦2トーナメント大会
11/17	19:00	GGXX Λ COREトーナメント 大会
11/18	19:00	ガンダムSEED DESTINYトーナメント 大会
11/23	20:00	VF5公式トーナメント大会
11/24	19:30	ガンダムカードビルダー トーナメント大会

★ゲームスポットハロウィン

出雲市渡橋町985-3　☎0853-23-0731

11/24	19:00	MBAC シングル大会

岡山県

★ファンタジスタ

倉敷市新倉敷駅前5-194　☎086 523-6555
http://www.am-fantasista com/

11/10	20:00	VF5公式大会 ◆受付開始18:00 参加費を試合前に徴収します。
11/11	11:00	第2回ファンタジスタ杯VF5 5on5 大会 ◆詳細はwebにて。

広島県

★広島GiGO

広島県広島市中区本通3-5 せらかぐ本通ビル　☎082-541-6345
http./location sega.jp/loc web/hiroshima_gigo.html

11/18	15:00	VF5公式個人戦トーナメント大会

山口県

★ハイテクセガJR下関

下関市竹崎町 4-3-1 JR下関駅構内　☎0832-23-2178
http.//location.sega.jp/loc web/hs_jr_shimonoseki.html

11/4	16:00	MBAC VER.B2トーナメント大会 ◆2本先取。参加費100円。
11/18	16:00	GGXX Λ COREトーナメント大会 ◆2本先取。参加費100円。
11/11	18:00	ガンダムSEED DESTINY2on2トーナメント大会 ◆2本先取。参加費100円。
11/25	18:00	ガンダムSEED DESTINY2on2トーナメント大会 ◆2本先取。参加費100円。

愛媛県

★ハイテクセガ新居浜

愛媛県新居浜市徳常町6-8　0897-37-5573
http://location.sega.jp/loc_web/hs_niihama.html

11/3	18:00	アルカナハートFULL!! シングルトーナメント大会 ◆参加費¥100。3本先取。
11/4	18:00	イニシャルD AS Ver4 シングルトーナメント大会 ◆参加費¥100。
11/10	18:00	MBACVer.Bシングルトーナメント 大会 ◆3本先取。参加費¥100 。
11/17	20:00	VF5 公式大会
11/18	18:00	WCCF シングルリーグ&トーナメント大会 ◆参加費¥100(カード排出なし)
11/23	18:00	三国志大戦2 シングルトーナメント大会 ◆参加費¥200(カード排出なし)
11/24	18:00	MBACVer.Bシングルトーナメント 大会 ◆2本先取 参加費¥100
11/25	18:00	GGXX Λ CORE シングル2トーナメント 大会 ◆2本先取 参加費¥100

福岡県

★アミューズメントスペース OPA

北九州市小倉北区片野4-7-7　☎093-952-2304
http://location.sega.jp/loc_web/as_opa.html/

11/3	19:00	GGXX Λ CORE ランバトシングル 大会
11/9	10:00~24:00	シューティングラブ 技能検定 ◆お1人様何回でも挑戦可能
11/10	19:00	GGXX Λ CORE ランバトシングル 大会
11/17	19:00	GGXX Λ CORE ランバトシングル 大会
11/23	19:00	GGXX Λ CORE ランバトシングル 大会 ◆ボーナスステージ編
11/24	19:00	GGXX Λ CORE ランバトシングル 大会
11/30	20:00	VF5 公式大会

★アミューズメントスペースMAHODO(マホードー)

北九州市八幡西区折尾1丁目12-14-1F　☎093-695-0632
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

11/17	18:00	新店舗初大会! GGAC 3on3 大会

※アミューズメントスペースMAHODOは、移転いたします。
新店舗住所は北九州市小倉南区北方4丁目1-11ロイヤルインテリジェンス1F」新店舗名は「TAC 北方店」です。
HP、メールアドレスは旧来のMAHODOのものをしばらく使用する予定です。変更後はHPにて告知します。"

★クラブセガ博多

福岡県福岡市博多区博多駅南6-7-33　☎092-481-1645

11/4	19:00	第4回キン肉マン マッスルグランプリ2大会 ◆参加費お1人さま100円
11/10	19:00	第3回KOF MIA大会 ◆参加費お1人さま100円
11/17	15:00	第4回ガンダムSEED DESTINY2on2大会 ◆参加費お1人さま100円
11/24	19:00	第2回SFⅢ3rdストライク 大会 ◆参加費お1人さま100円

★天神ギーゴ

福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1-3F　☎092-724-5971
http.//location.sega jp/loc web/tenjin_gigo.html

11/10	15.00	GGXX Λ CORE 大会
11/25	19:00	VF5 公式大会

★楽市楽座ショッパーズ店

福岡市中央区天神4丁目4-11 ショッパーズ専門店街8F　☎092-715-3775

11/18	12:00	アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル23 ◆参加費500円。レア8枚制限あり。受付方法及び詳細はWebをご参照下さい。

イベント情報を掲載してみませんか？

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか？
掲載をご希望される方は、
①開催タイトル ②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法 ④ルール
⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります(毎月5日ごろです)。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156
FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

今回は、ゲームチャリオット五井店で開催された「千葉最強決定戦5on5」とアミューズメントスペースOPAの「GGXX Λ COREランバトシングル大会」どちらもギルティギアの大会だ。

「千葉最強決定戦5on5」

千葉最強を決めるというだけに、多くのプレイヤーや観客が集まり、エントリー数が100名を超える大規模な大会になった。きっと多くのドラマがここで誕生したに違いないだろう。

「GGXX Λ COREランバトシングル大会」

こちらも多くのプレイヤーが集まり、大いに盛り上がった大会となった。集合写真からはこの大会をみんなで楽しむことができたという感じが伝わってくる。

Event Pick Up!

格闘ゲーム総合イベント「Dream Fighter's Festival」

北斗の拳、ギルティ、メルブラ、アルカナの4種目で争われるビッグイベント。ゲーム大会以外にもイベント目白押し。大会には、闘劇覇者たちも招待されているぞ。　【大会詳細はこちら　http://df2.c-mix.jp/】

開催日程:2007年11月25日(日)
開催時間:PM3時～PM11時00分(予定)
開催場所:CODE -club complex-(東京都新宿区歌舞伎町1-19-2 新宿東宝会館4F)
参加費:1500円

※18歳未満の方は入場出来ません。ご来場の際は必ず身分証明書をお持ちください。

今月の強者たち

今月は収穫の秋！　といわんばかりイベントが各地で開催された。どこかでライバルが活躍していないかチェックしてみよう！

●スガイコトニ（北海道）
◇ギタドラV4セッション大会 9/22・16名
優勝：ルイズたんは俺の嫁チーム（Z-LOAN、MIDORIN）
2位：アオキノコチーム（HORIEMON、NOPOCA）

●サム・ワン（宮城県）
◇VF5公式大会 9/24・34名
優勝：なるほど山猫（リオン）
2位：いもへ～ 3位：ゆうちゃ、よっちゃん

●ゲームプラザVIP 茨木店（茨城県）
◇KOF2002ゲーム大会（3on3）9/2・33名
優勝：PBA協会／シュン＠K69、のび、あきひさ
2位：文と凶'の極限流モッコリ
◇KOF98ゲーム大会（3on3）9/2・21名
優勝：今までありがとうございました／ヨウサイ、のび、あきひさ
2位：EXいないから今日は負けない
◇カプエス2大会 9/9・24名
優勝：ライ（舞・響・サガット・Kグルーヴ）
2位：ダリ 3位：株式会社モト
◇月華の剣士2大会（お客様主催）9/23・13名
優勝：徹生（李）
2位：カタフラクト 3位：ジュン
◇ヴァンパイアセイヴァー大会 9/29・14名
優勝：ケンタ（デミトリ）
2位：ハイタニ

●桜の牧アミューズパーク（茨城県）
◇VF5 Ver.C 公式大会 9/8・47名
優勝：森本レオタード（ベネッサ）
2位：RODEO
◇Duelling the KOF' 98大会 9/15・24名
優勝：TIG選抜／いちく（京・アテナ・ルガール）、mine（ちづる・裏クリス・大門）、カリー（ちづる・裏京・裏クリス）
2位：（仮）<仮、あからも、A>
◇Duelling the KOF2002大会 9/15・30名
優勝：あき☆すた／たまはち（K'・タクマ・紅丸）、び（山崎・紅丸・庵）、サーブルス（ウィップ・クーラ・ユリ）
2位：なげ☆はめ<キャベツ、デチオ、大御所>
◇GGXX ∧ CORE 大会 9/23・21名
優勝：はせ（スレイヤー）
2位：七夕 3位：嵩やん

●ルパン122（群馬県）
◇HYPER SFII 大会 9/1・19名
優勝：仲（ベガ）
2位：ナミケン 3位：マツソン
◇KOF MIA 大会 9/16・16名
優勝：ドドリア（アテナ、ギース、シャオロン）
2位：ザーボン 3位：玄武
◇ギルティギア大会 9/9・17名
優勝：YY（ヴェノム）
2位：碇ゲッパレ 3位：rumor

●HAP'1ゲームチッタ（埼玉県）
◇第11回ヴァンパイアセイヴァー最強決定戦 9/8・12名
優勝：DD（サスカッチ）、ナカニシ（ビシャモン）
2位：コショー、西 3位：チャムチャム、修

●埼玉POPY（埼玉県）
◇第18回P-CUP by3rdSTRIKE 9/2・15名
優勝：池袋でのっちと握手／中野（ダッドリー）、たおる（ユン）、けら（まこと）
2位：なかじま けいすけ／ジマ（ダッドリー）、ロシヒカリ（ヤン）
◇第46回ブレ軍総杯 9/8・36名
優勝：マターリ団・丙／池田（デビルU）、ミスチーフ（クリス）、ファックス（ブライアン）
2位：恋のミクル伝説／ハマハー（ガンリュウ）、しょーちゃん（スティーブ）、キッド（アンナ）
◇第2回 キン肉マンマッスルグランプリ2 魔人オリンピック 9/15・10名
優勝：COCO（スプリングマン）
2位：マスクド竹ノ内（マリポーサ）
◇Duelling The KOF 5th season 予選 KOF Maximum Impact Regulation "A" 9/22・29名
優勝：ガチンコ勢／世界チャンプ（流星）Number-10
2位：あらし／あらし
◇Duelling The KOF 5th season 予選 KOF98 9/22・45名
優勝：新宿二丁目／じょじょ
2位：早出し／SMALL デチオ（やすえ）
◇Duelling The KOF 5th season 予選 KOF2002 9/22・45名
優勝：なげ☆はめ／ごしょ、デチオ、2代目Dune
2位：ボーナスステージ、カズ HID、N・ケン
◇Duelling The KOF 5th season 地域対抗戦代表者選抜戦 KOF2002 9/22・26名
優勝：キャップ
2位：むねじ
◇第47回ブレ軍総杯 9/29・32名
優勝：じんべー（KAZ）、ハマハー（GAN）、バロック（STE）
2位：とんたん（STE、森田（WAN）、けんちゅー（BRY）
◇第14回SCNポイントランキングバトル 9/30・27名
優勝：カレーの王子様（キリク）
2位：北千里雪華（雪華）

●G-link蘇我（千葉県）
◇三国志大戦2一騎当千 9/22・50名
仁義なき青井 50戦4敗

●アミューズメントスペースUFO 八王子（東京都）
◇ランバト4-5 MBAC 3on3 9/1
優勝：キョウ（暴走アルクェイド）、うどんげ（ネロ）／おだだいき（志貴）
2位：よしの、かんな、池ちゃん 3位：大場風神録、SAT、ろーさま
◇第7回SFIII 3rd 3on3 大会 9/2
優勝：ベン（ユリアン）、ブラック（ユン）、ホワイト（春麗）
2位：エッセンス、しろう、ゆうすけ 3位：大吉、やなぎ、ヒノユル
◇第1回KOF MIA 大会 9/15
優勝：ひさ（ワイルドウルフ、ジヴァートマ、アッシュ）
2位：D.A! 3位：ちえ
◇第1.5回KOF MIA パワーゲージ無限トーナメント
優勝：アツシ（アテナ、リム、マキシマ）
2位：麻 3位：D.A!
◇ランバト4-6 MBAC シングル戦
優勝：恋符R（シエル）
2位：まがみ 3位：A.K
◇第25回 GGXX ∧CORE シングル戦
優勝：じま（テスタメント）
2位：きよ 3位：いとべ

●チャリオット五井店（千葉）
◇VF5公式シングル 大会 9/8・33名
優勝：役満神☆宇一色 影☆（カゲ）
2位：ちせ（ブラッド）
◇GGXX ∧ COREシングル 大会 9/15・20名
優勝：いさ（エディ）
2位：パチェ

◇MBAC千葉最強決定戦 5on5 大会 9/23・108名
優勝：色（さつき）、洋（アルク）、アミロース（ネロ）、ベイチ（Vシオン）、熊みやこ（都古）
2位：慎 てる TROJAN ジョナサン ヒデ
◇ストIII 3rdシングル 大会 9/22・18名
優勝：梅園（チュンリー）
2位：ビノAB7
◇VF5店舗内シングル 大会 9/28・12名
優勝：宴（ウルフ）
2位：兎（アキラ）

●アミューズメントace津田沼（千葉県）
◇アクエリアンエイジ・オルタナティブ ブレイカーズデッキバトル3 9/9・22名
優勝 石井裕也
2位：迦弥［カヤ］3位：火群馬琴
◇アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル22 9/16・16名
優勝：霧沢
2位：ゼロ 3位 Ao.

●メッセ102四街道（千葉県）
◇GGXX ∧ CORE トーナメント大会 9/7・21名
優勝：ナヲエ（ロボカイ）
2位：偽パチ 3：ワゲン
◇MBAC トーナメント大会 9/16・31名
優勝：十六夜咲夜「蒼鍵」（シエル）
2位：風見幽香「kazu」3位：みつる
◇MBAC トーナメント大会2on2 9/16・32名
優勝：みつる（ワルク）、jade（翡翠）
2位：ZEN&こーじ
◇SFIII 3rd トーナメント大会 9/23・10名
優勝：フェリシダッドリー（ダッドリー）
2位：あまぐり 3位：ねこまし＠白ケン
◇SFIII 3rd 紅白戦 9/23・10名
勝組：フェリシダッドリーチーム（フェリシダッドリー、ユオ、RTS、ねこまし、偽パチ、サイ）

●大久保アルファステーション（東京都）
◇機動戦士ガンダムSEED DESTINY大会 9/2・30名
優勝：肉の使いマ／お～くぼ、KU☆GA（ソードインマルス、カラミティ、プロヴィデンス、デュエル）
2位：メディアツェー 3位：ニコニコでたたかれてすみません
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝ランバト 9/7・14名
優勝：JEO（腐れ外道）
2位：ゆきぽ 3位：侍勢をつぶしに……
◇KOF MIA大会 9/9・10名
優勝：回転王様（リアン、チェ、ワイルドウルフ）
2位：赤殺 3位：A
◇アルカナハート FULL!大会 9/16・11名
優勝：TOMO（神依）
2位：Pincho 3位：太郎
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝ランバト 9/21・17名
優勝：林田淳（雲飛）
2位：ベホイミン 3位：工場長
◇キン肉マン マッスルグランプリ2大会 9/23・24名
優勝：人工（スーパーフェニックス）
2位：10の連れ 3位：ちせ
◇リアルバウト餓狼伝説大会 9/23・13名
優勝：suf（フランコ）
2位：GARO坊 3位：与作
◇リアルバウト餓狼伝説2大会 9/23・16名
優勝：suf（ビリー）
2位：玄武 3位：与作
◇GGXX ∧ CORE大会 9/23・61名
優勝：ASA青龍／ASA（PO）、ケバ（DI）、sakuma（SO）
2位：強い!素人じゃねえな… 3位：NOBじゃない!MOBだ!
◇餓狼MOWランキングバトル 9/29・17名
優勝：コバ（グラント）
2位：シゲル 3位：キンノジ
◇マーヴルvs.カプコン2大会 9/30・13名
優勝：Chimney blanks（ストーム、センチネル、キャプテンコマンドー）
2位：ナガタ 3位：月

●G-PORTラスベガス
◇第2回ハイパーストリートファイター大会 9/1・16名
優勝：泰羅（Xベガ）
2位：御剣 龍 3位：池袋デヴ
◇VF5公式大会 9/2・25名
優勝：ブラックマジシャン（カゲ）
2位：Rockin★jelly☆Bean 3位：プリズンブレイズ 3位：のらぬこ
◇第1回KOF2002大会 9/8・22名
優勝：あき（ウィップ.ヴァネッサ.アテナ）
2位：ぽ 3位：氷の王
◇1回鉄拳5DR大会 9/9・10名
優勝：平八（平八）
2位：魔龍 3位：羅武
◇第2回ガンダムSEEDDESTINY2on2大会 9/22・24名
優勝：RYO（プロヴィデンス）&ジーニアス（ラゴゥ）
2位：D&わたぬき 3位：たく&枝豆
◇Nオアー様企画 NO WAY OUT（スパ2X）2on2大会 初日 9/28・16名
優勝：サギやってたかんね!／泰羅、白
2位：人身事故で来れません 3位：Nとうこん
◇Nオアー様企画 NO WAY OUT（スパ2X）2on2大会 2日目 9/29・16名
優勝：おぬちょ（ベガ・ケン・DJ）
2位：むてガイル 3位：に～あ～

●Boo-BossBoss 吉祥寺店（東京都）
◇三国志大戦2 大会 9/9・16名
優勝：G-30
2位：える 3位：劉あぺっち
◇QMA4 大会 9/23・16名
優勝：TNOK
2位：SNUF 3位：いずみこなた

●プレイシティキャロット伊勢佐木町店（神奈川県）
鉄拳5DR大会 9/15・7名
優勝：☆忍☆
◇VF5大会 9/17・50名
優勝 NOB（アキラ）
2位：丸出ダメ男
◇キングオブファイターズ2002大会 9/29・14名
優勝：宮本（キム、ウィップ、チョイ）
2位：すがた 3位：テウ

●ゲームセンターテクノポリス（新潟県）
◇第15回ガンダムSEED－D ランダムチーム2on2 9/9・22名
優勝：アインがたりない／エド、エデン
2位：エデンがたりない／アイン、ディ赤
◇第4回キン肉マンMG2大会 9/10・10名
優勝：スグル
2位：バナナ

◇第回メルティーブラッド ポイントランキングバトル 9/17・10名
優勝 サボテンミキサー
2位：ぎじん

●アミューズメント アズプレス（富山県）
◇鉄拳5 DR ランバト 9/7・25名
優勝：江田島（レイブン）
2位：カジ 3位：オカテイマ
◇KOF MIA 大会 9/8・12名
勝者：でぶ（シャオロン、ユリ、クーラ）
2位：OGU 3位：永谷炎

●アミューズランド ガディス（富山）
◇KOF2002 3on3 9/5・15名
優勝：アンチひらえモン／らっきょ、シモン、くろっかす
2位：Aチーム／狂月、NAO、ワショウ 3位：NE☆ETュs/幹久、あーる、緋影
◇MBACVer.B23on3大会 9/8・15名
優勝：空白／S（秋葉）、D（ネロ）、ふじい（ネコ・カオス）
2位：兄妹の悪夢 3位：バンビーノ
◇SFIII 3rdストライク 真・ブロッキングバトル 9/16・14名
優勝：コバ（ユン）
2位 クワ 3位：Dir
◇2RD チーム総当り戦
優勝：東、紗那、コバ
2位：クワ、マツバラ、モック 3位：磯谷、Dir、アカツキ
◇ガディリンピック パズル大会 9/16・9名
優勝：ワショウ
2位：でぶくん＠パズポプ勢、ホスト幹久 3位：ユウ
◇第2回 頂上決戦! ティンクルスタースプライツ全国大連爆バトル 9/23・16名
優勝：503
2位：いつき 3位：Sin
◇Duelling the KOF2002予選 9/29・27名
優勝：サークル：Small／がく／矢口
2位：イノケンフルボ ^⌒／チャパ、しお、まるやき 3位：安地ガディス／NAO、ハタ、ワショウ

●ビッグジョイ鈴鹿（三重県）
◇アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル22 9/16・15名
優勝：スパイク
2位：ノバうさぎ 3位：ハルウララ

●ネオアミューズメントスペース a-cho（京都府）
◇QMA4 第30回関西ランバト 9/1・78名
優勝 あんだていか
2位：レキ 3位：きっくさーぶ
◇キン肉マン2 1on1 大会 9/2・16名
優勝：イリオモテヤマネコ（ケビン）
2位：カル（ジャンクマン）3位：さにぃ（ロビン）
◇三国志大戦 1on1 大会 9/2・22名
優勝 ブランシュ2
2位：鷲の星 3位：メガネやん
◇GGXX 第129回関西ランバト 9/6・70名
優勝 こと（BA）
2位：社長 3位：ドライエース
◇鉄拳5DR 2on2大会 9/8・22名
優勝 あるよ!スザンヌあるよ!／おてけ、北。
2位：ねこりん／のもかげにゃんにゃん、よすりん
◇ストIII 3rd 第23回関西ランバト2on2 大会 9/15・40名
優勝：スペルマスター／梅園、スペJ
2位：拳神らんぷらぁ／いずみ、ムナカタ
◇ZERO3 第76回関西ランバト 3on3大会 9/16・30名
優勝：俺の日／マサ、ヒゲ、マジカル
2位：てるの庵は薬草／ナイキ、クラッシャー、TOMA
◇スパ2X ネオスター杯 関西予選 9/17・16名
優勝：せき
2位：サイトウ 3位：カチュー
◇GGXX 第130回関西ランバト 9/22・194名
優勝：少年（TE）
2位：ラーク 3位：ルゥ
◇GGXX関西ランバト開催5周年記念祭 同キャラ3on3大会 9/22・147名
優勝：最終兵器少年／少年、でぃ、MINT
2位：医者3/R.F、カリスマ、大坂B
◇GGXX関西ランバト開催5周年記念祭 3on3大会 9/23・357名
優勝：中国産ペンギンのキムチ炒め定食／ライムキー、ななし、エン
2位：中の人は凶キャラ／ルゥ、どぐら、P.C
◇カプエス2 2on2大会 9/29・30名
優勝：おまえらケチョンケチョンにしてやんよ／黒、大道楽
2位：弱ザコゼブラ／みえはる、ダリ
◇北斗の拳 2on2大会 9/30・38名
優勝：なぜ殺たし／MDR、飛翔兎
2位：僕達アルカナ勢が敷居の低い北斗勢をわからせにきました ^^／紅の豚、ワイル

●コムテックタワー（愛知県）
◇アヴァロンの鍵 弐 大会 魔道競技会 9/29・28名
優勝：スパイク
2位：えりんさん 3位：サンクロ2
優勝：スーパーひとし君
2位：とってぃ 3位：ユーニレイア

●ハイテクランドセガアピオン（大阪府）
◇WCCF関西大会 COPPA SEGA WEST 店舗予選 9/2・31名
優勝者：W.Gホワイティー to3
2位：シラハマGY
◇第6回ソウルキャリバーIII大会 9/16・11名
優勝者：きゅう食（ソフィーティア）
2位：半角

●KO-HATSU（コーハツ）（大阪府）
◇第4回キン肉マン マッスルグランプリ2大会 9/9・11名
優勝：92（ラーメンマン）
2位：イリオモテヤマネコ
◇第42回ザ・ランブルフィッシュ2大会 9/16・8名
優勝：K.I（ハザマ）
2位：SIG

●チャレンジャーガムガム店（大阪府）
◇カウンタースライクNEO3on3 9/9
優勝：FISH（蠍火、ブラックセイバー、クラークスティル）
◇カウンタースライクNEO3on3 9/16
優勝：ちん○フェイス／L.E.D、カンカン、クラークスティル

●チャレンジャー関大前店（大阪府）
◇三国志大戦2大会 9/2・16
優勝 牙狼
2位：カズアキ
◇VF5公式大会 9/16・33名
優勝：かちかち小僧（アキラ）
2位：【北】2チェ♪

●クラブセガ姫路OS（兵庫県）
◇VF5 公式大会 9/9・23名
優勝：アルマジロ弟（リオン）
2位：姫☆影
◇頭文字D姫路最速伝説 9/16・13名
優勝：紳士とか知らんがな
2位：だれやねん？ 3位：れっどとか知らんがな!

●セガ 三宮 SANX
◇GGXX ∧ COREランキングバトル［∧33］9/1・12名
優勝：沢（スレイヤー）
2位：ハル 3位：キキョウ＠夏侯月姫
◇GGXX ∧ COREランキングバトル［∧34］9/8・11名
優勝 蝿（スレイヤー）
2位：ハル 3位：ベイベー
◇GGXX ∧ COREランキングバトル［∧35］9/15・18名
優勝：けだこ＠僕の攻撃全部CHすればいいのに（メイ）
2位：沢 3位：れいいち
◇GGXX ∧ COREランキングバトル［∧36］9/22・10名
優勝：あっつん（カイ）
2位：オフィシャル 3位：タツオ
◇GGXX ∧ COREランキングバトル［∧37］9/29・10名
優勝：ススム（エディ）
2位：ハル 3位：キキョウ＠メタボ
◇侍魂天下一剣各伝関西番付【第七幕】9/2・11名
優勝 五月雨（慶寅）
2位：りんまる 3位：しわき
◇侍魂天下一剣各伝関西番付【第八幕】9/16・12名
優勝：タム＝リン（我王）
2位：MAT 3位：いまいち
◇MBACVer.B2大会［ACT8］9/30・28名
優勝：うつぼい（メカヒスイ）
2位：ヤミー 3位：ネオキワミデス
◇バーチャロンオラトリオタングラム5.66CTCS-C決勝 9/23・16名
優勝：社長（シュタインボック）
2位：ホリカネ弟 3位：TOU
◇バーチャファイター5公式☆大会［FIGHT10］9/9・33名
優勝：☆音★速☆の★亀☆（ラウ）
2位：すけさん 3位：日本猿、自転車泥棒

●セガワールド阪奈スポーツガーデン（奈良県）
◇VF5 公式大会 9/1・34名
優勝：い（パイ）

●セガワールド松江（島根県）
◇MBAC3on3大会 9/8・32名
優勝：アルカナやりませんか？チーム
2位：ノーパン☆スタイリストチーム
◇三国志大戦2ランダム2ON2大会 9/16・18名
優勝 金村ゆきひろ&ぜろチーム
2位：白凰&オキタチーム
◇ガンダムカードビルダー大会 9/22・12名
優勝：ケニー・カヤモト
2位：ちゅん
◇VF5公式大会 9/23・18名
優勝：巌（カゲ）
2位：AS（ラウ）
◇ガンダムSEED DESTINYチームランダム&コスト450ランダム 大会 9/24・18名
優勝：しんば&カワシマチーム
2位：ゴロー&コンビニデンスチーム
◇GGXX ∧ COREランダム2on2 大会 9/29・28名
優勝：ASHIKA&のわっちょチーム
2位：魔慎&十五夜チーム

●ファンタジスタ（岡山県）
◇VF5公式大会 8/18・27名
優勝 どんあき（アキラ）
2位：松

●広島GiGO（広島県）
◇VF5公式大会 9/17・29名
優勝：ぷちシャンク☆（レイフェイ）
2位：☆闘将拉麺男☆ 3位：膝小僧☆、凡神

●ハイセク セガ JR下関（山口県）
◇MBAC VER.B2大会 9/2・12名
信（秋葉）
2位：RON 3位：のぶ、しょうゆ
◇GGXX ∧ CORE2on2大会 9/16・12名
優勝：かんろ（ソル）
2位：ケンG 3位：黄昏の賢者きもにく
◇ガンダムSEED DESTINY2ON2大会 9/9・22名
優勝：トウカ（イージス）、ラスティ（フォース）
2位：紅月、スイミー 3位：じい、カガリ
◇ガンダムSEED DESTINY2on2 大会 9/23・26名
優勝：F・D（エールストライク）、プニプニ（フォビドゥン）
2位：ロド＠フタエノアッー!、カリ 3位：トウカ、オウカ

●タイトーステーション博多（福岡県）
◇アクエリアンエイジ・オルタナティブ ブレイカーズデッキバトル3 9/9・18名
優勝 EXS
2位：k@wari 3位：イッシュウ

●クラブ セガ 博多（福岡県）
◇第2回キン肉マン マッスルグランプリ2大会 9/16・18名
優勝：SUGUG（スプリングマン）
2位：ハニ子
◇第1回KOF MIA大会 9/29・13名
優勝：バンビーノ
2位：レン

●アミューズメントスペース OPA（福岡県）
◇GGXX ∧ CORE ランバトシングル 大会 9/1・16名
優勝：アイズ（エディ）
2位：ぎんぎん 3位：かんろ
◇GGXX ∧ CORE ランバトシングル 大会 9/8・26名
優勝：きもにく（アバ）
2位：ぎんぎん 3位：きのこ
◇GGXX ∧ CORE ランバトシングル 大会 9/15・22名
優勝：きのこ（テスタメント）
2位：KUSARI 3位：アイズ
◇GGXX ∧ CORE ランバトシングル 大会 9/22・29名
優勝：ぎんぎん（スレイヤー）
2位：さる 3位：しも
◇GGXX ∧ CORE ランバトシングル 大会 9/29・24名
優勝：アイズ（エディ）
2位：しも 3位：ガリレイ

●楽市楽座ショッパーズ店
◇アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル22 9/16・28名
優勝：ジゲン
2位：アイリーン 3位：ケイスケ

●天神ギーゴ（福岡県）
◇SFIII 3on3 大会 9/16・15名
優勝：赤い部屋／コージ（ユリアン）、幽霊（ヤン）、ユーキ（リュウ）
◇VF5 公式大会 9/24・51名
優勝：オツナミ（ラウ）
2位：キルア
◇GGXX AC 2on2 "DF2 店舗予選第1回" 9/29・54名
優勝：レジェンド・オブ・TTM／サミット（チップ）、かずな（梅喧）
2位：LOX、勇 3位：TOMO、ボウシ

今月もまた新たな二つの店舗が加盟店に加わり、ついに一覧もいっぱいになったアルカディアクーポン。いままで加盟店まで遠征だった人も身近で使えるようになっているのではないだろうか。

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗 アドアーズ鶴見店A館（神奈川県）

加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送：〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX：03-3265-7340　■E-Mail：location@arcadiamagazine.com

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

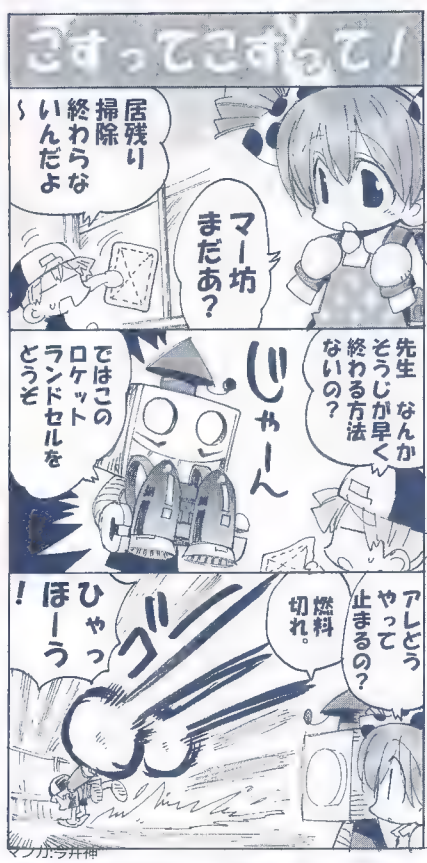
こすってこすって!

居残り掃除終わらないんだよ～
マー坊まだあ？
先生 なんかそうじが早く終わる方法ないの？
じゃーん
ではこのロケットランドセルをどうぞ
アレどうやって止まるの？
燃料切れ。
ひゃっほーう!

マンガ:今井神

●アルカディアクーポン加盟店一覧

地域	店舗名	住所	電話
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
NEW!	キャッツアイ手稲店	札幌市手稲区前田3条10丁目6-30	☎011-695-1500
	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	パロ盛岡店	盛岡市上堂4 13-14	☎019-643-2872
宮城県	ハイテク セガ 仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル B1	☎022-267-1834
	ネオジオボウル 仙台名取店（フウキグループ）	名取市飯野坂字士城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	スーパービンゴ郡山店	郡山市愛宕町4-2	☎024-935-2388
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	THE 3RD PLANET高崎店	高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
	セガ ワールド 渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
	Zippy南越谷店	越谷市南越谷1-11-4	☎048-961-4967
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2 17-2 TNKビル 1F～2F	☎047-395-1119
	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5 27	☎047-425-9800
	アミューズメントスポットわくわく	市川市市川3-29-7 KSビル 1F	☎047-324-8228
	ゲームセンタークラウン	佐倉市王子台1-21-14 羽鳥ビル2F	☎043-462-1203
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1～1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店（※1）	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F～3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店（※1）	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F～4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店（※1）	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F～3F	☎03-3200-0884
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル 2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル B1	☎042-710-0508
	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
	ゲームセンター リノ	中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
	キャッツアイ町田店	町田市原町田4-4-7	☎042-710-8800
	よしもとゲームアミュージアム昭島店	昭島市田中町573-1-2	☎042-542-0660
	BOO-BOSS BOSS吉祥寺店	武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 吉祥寺ライトビルB1～1F	☎0422-23-3211
	ムー大陸 立川店	立川市幸町1-35-7	☎042-538-7295
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS（ムトス）綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	MUTHOS（ムトス）相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2-3-13 マリオン相模原ビル B1～1F	☎042-769-9474
NEW!	神奈川県　アドアーズ鶴見店A館	横浜市鶴見区豊岡町16-2	☎045-584-2280
新潟県	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	セガ ワールド富山	富山市下熊野字柳原割222-1	☎076-428-0048
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
福井県	ジョイランド江守店	福井市江守中2丁目1508	☎0776-33-1900
	セガ アリーナ	福井市丸山1-410	☎0776-52-0806
山梨県	アベニュー甲宝店	甲府市中央1-3-7	☎055-225-2511
	ゲームパニック甲府	甲府市国母5-20-24	☎055-231-0829
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
	セガ ワールド 藤枝駅南	藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5 9-20 B1	☎0559-62-5903
	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228

※1　**アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店Find Out! Vol.55

神奈川県 アドアーズ鶴見店A館

店舗情報

住　所：横浜市鶴見区豊岡町16-2
電話番号：045-584-2280
営業時間：10:00～22:00

対応ゲーム

ビデオ　メダル　プライズ

※ビデオゲーム全台（1プレイ100円のものを除く）。

スタッフより

鶴見駅前随一のゲームスポット！ リニューアルして更にヒートアップ中！ 音ゲー、麻雀増台！ ぜひご来店ください。

Access

JR鶴見駅西口より徒歩3分！
豊岡通り、みずほ銀行のすぐそば。

新潟県 ハロータイトー新発田店

店舗情報

住　所：新潟県新発田市舟入町3-649 コモタウン内
電話番号：0254-26-7877
営業時間：10:00～21:00

対応ゲーム

ビデオ

※プライズマシンで使用可能。

スタッフより

毎月23日はクレーンゲーム全台1プレイ100円サービス実施中！

Access

コモタウン店内、ピオ21向かい。

コピーすると
使用できなくなります

アルカディアクーポン

アルカディア → ゲームセンター

19-11.29 10月30日から まで

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
	クラブ セガ 名古屋伏見	名古屋市中区栄1 4-5	☎052-222-3920
	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1 6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
	ゲームプラザタイガー 一宮店	一宮市富士3-1-33	☎0586-24-2472
	ダウンタウン	豊橋市岩屋町岩屋下51-4	☎0532-64-2939
三重県	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店（フウキグループ）	大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー（フウキグループ）	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ（フウキグループ）	京都市右京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン（フウキグループ）	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科（フウキグループ）	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	アミューズメントパーク エルロフト（フウキグループ）	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAⅢ（フウキグループ）	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
	GAME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区小松1-9 10 マルヤマビル1F	☎06-6326-1218
	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
	KO-HATSU（コーハツ）	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1-3-22	☎0729-99-4337
	ゲームディーノ 枚方店	枚方市岡東町12-3-205	☎072-846-3303
	ゲームプラザ21	大阪市生野区舎利寺2-16-12	☎06-6741-7500
	アミューズメントJAM新世界店	大阪市浪速区恵美須東2丁目4-2	☎06-4396-5270
NEW!	アミューズメントJAMみくりや店	東大阪市御厨東2-14-20	☎06-6618-3600
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
	タロフォフォ	西宮市田中町5-21 TSビル 1F	☎0798-32-0099
	リブロス元町	神戸市中央区元町高架通1-120	☎078-332-2464
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
	キャノンショット（フウキグループ）	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
	アミューズメントデプト	奈良市角振新屋町1-1	☎0742-26-7789
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店（フウキグループ）	倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
	今出屋鉄拳塾	松江市美保関町七類1520	☎0852-72-2550
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4 27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3 1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4 23	☎0829-34-3311
	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072
広島県	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺（フウキグループ）	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
	戦（いくさ）	高松市高松町字斉田2554 18	☎087-843-2788
愛媛県	GAME ショコラ	松山市柳井町1-13-12	☎090-4339-1593
福岡県 NEW!	MTAC 北方店	北九州市小倉南区北方4丁目1-11	☎093-695-0632
	アカトンボ西新店（※2）	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店（※2）	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店（※2）	福岡市南区大橋1 9-1	☎092-553-1081
	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
	天神ギーゴ	福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1F～3F	☎ 092-724-5971
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
	セガワールド大塔	佐世保市大塔町18-15	☎0956-34-6070
	ハイテク セガ 浜の町	長崎市浜町2-26	☎095-827-7173
熊本県	セガ マービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガ ワールド 中津（※3）	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	アミューズメントアーク中津	中津市東本町4-3	☎0979-23-6179
	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル 1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1　**アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します（お求めの前にクーポンをご提示ください）。
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

ハイスコア全国集計

2007年9月17日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

GET the Top score!

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
シューティングラブ。2007	UNIT-1	28,072,790	TEN	GAME'S MILK (京都)
	UNIT-2	27,299,920	全日本アロエを愛でる会	GAME 41 (北海道)
	UNIT-3	19,562,090	TEN	GAME'S MILK (京都)
	UNIT-4	36,253,270	ルネッサンス情熱UMC(ミスター鮒っ子)	個人申請東京レジャーランド秋葉原店 (東京)
	戦車Bスコアアタック	155,600	相可パワー	GAME'S MILK (京都)
クイズ&バラエティすくすく犬福2～もっとすくすく～		41,500 (8月)	えつじ様	えの木 (高知)
機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ～修羅の双星～		2,331,080	LUI@ジャムニモ負ケズ熱中症ニモ負ケズ	個人申請楽市楽座 黒崎店 (福岡)
バーチャファイター 5 VERSION C	タイム	1'27"21	ヤルキムシ男	GAME'S MILK (京都)
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.B2		10,148,700	なかなか終われません えび店長	Game in えびせん (東京)
アルカナハート FULL !	愛乃はぁと	1,955,700	SSC-VAP	Game in えびせん (東京)
	フィオナ・メイフィールド	2,051,950	プチてんし 舞織ぶち殺すぞ(´・ω・`)	ゲームプラザ・ショールーム (熊本)
	リーゼロッテ・アッヒェンバッハ	1,810,400	えび3号	Game in えびせん (東京)
	リリカ・フェルフネロフ	1,741,300	えび2号	
	廿楽 冴姫	1,927,600	森尾元	
	朱鷺宮 神依	1,954,650	超豪華メンバーw えび店長	
	美凰	1,860,950	えび1号	
	春日 舞織	2,047,000	G.M.C. やちょ	
	安栖 頼子	2,010,800	SSC-VAP	
アルカナハート	朱鷺宮 神依	2,219,550	ERO♡←これがハートに見えない人は変態	グッデイ21 (東京)
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	シエル	11,516,400	腕がもげそうです えび店長	Game in えびせん (東京)
	ネロ・カオス	4,819,200	野比杉太	
	メカヒスイ	4,061,600	をとこ汁 上京記念	
	ワラキアの夜	4,547,700	来月がんばります えび店長	
	遠野秋葉	5,554,000	友情合体エビーバー	
	吸血鬼シオン	5,124,700	KICK-OUCH ! DICE-K	デイトナⅢ (埼玉)
	七夜志貴	6,116,200	名無し	Game in えびせん (東京)
	赤主秋葉	6,565,900	動物皇帝	
	猫アルク	4,815,000	ハイテクセガ閉店? K●L	
旋光の輪舞 SP	三条 櫻子	52,169,730	EGR	GAME 41 (北海道)
虫姫さまふたり Ver1.5	ウルトラ・パルム	3,859,029,762	ダメK.K 底が見えない…	グッデイ21 (東京)
メタルスラッグ6	エリ	40,510,960	☆Y.H☆	デイトナⅢ (埼玉)
	クラーク	105,044,860	☆Y.H☆	ゲームファクトリーマグマ 川越店 (埼玉)
	ラルフ	30,263,230	きっくす	サーティーエイト (大阪)
	マルコ	40,014,610	まだまだ終われそうにないMRXです。	個人申請ミラクル静岡 (静岡)
	フィオ	35,592,930	結局まだまだ続きそうなMRXです。	
テトリス・ザ・グランドマスター 3	CLASSIC-EASY	1,622	MOM	デイトナⅢ (埼玉)
	WORLD-EASY	1,460	A.S テトリスオンライン	
ザ・ランブルフィッシュ 2	ボイド	1,230,790	KFI-FUJ	GAME'S MILK
ボーダーダウン	6C	381,510,690	YOH	グッデイ21 (東京)
戦国ブレード	アイン	2,413,600	ALL㊗	個人申請GAME IN COO (兵庫)
	ハガネ	2,391,700		
	天外	2,132,700	おつかれさまドリーム 戦国人	個人申請プレイランドエフワン (宮城)
ストライカーズ 1945 II	ライトニング	3,360,200	Y. 斉藤	大久保アルファステーション (東京)
	フォッケウルフ	3,299,300	1000点プロ	チャレンジャー ABABA 天神橋店 (大阪)
	モスキート	3,259,700	GFA2-ISO	Game in えびせん (東京)
ストリートファイター EX2	ガルダ	4,012,100	宇宙公務員	Game in えびせん (東京)
セクシーパロディウス	ミカエル	7,195,000	ALZ-H.M	チャレンジャー ABABA 天神橋店 (大阪)
ライデンファイターズ2	チェイサー 2000	120,804,600	SOF-WTN@大台突破!!	デイトナⅢ (埼玉)
豪血寺一族2	アニー・ハミルトン	8,970,800	ミルみで	Game in えびせん (東京)
ファイターズヒストリーダイナマイト	ジャン	1,190,050	G.M.C. やちょ	Game in えびせん (東京)
ぐるりん	修行モード	22,440	SAL	Game in えびせん (東京)
ニンジャコマンドー	レイア・ドラゴン連付き	4,512,940	よどさん	Game in えびせん (東京)
龍虎の拳2	リー・パイロン	3,137,480	剣ちゃん	Game in えびせん (東京)
ヘクシオン	スラッシュ	3,194,430	SAL	Game in えびせん (東京)
西遊降魔録		833510	アキハ系難病みここ@闘病中	アババ天神橋店 (大阪)
2007年11月号の訂正				
ラビオレプス	ノーマル	8,377,000	アキハ系難病アイドルみここ@闘病中	チャレンジャー ABABA 天神橋店 (大阪)
バトルガレッガ	シルバーソード	15,579,790	VMT-T 島B	ゲームファクトリーマグマ 川越店 (埼玉)
シューティングラブ。2007	戦車Bスコアアタック	155570	LYH	GAME'S MILK (京都)
2007年7月号掲載分集計漏れ				
ザ・ランブルフィッシュ 2	バズウ	1,046,650	KFI-FUJ	GAME'S MILK (京都)

お詫びと訂正

アルカディア11月号 (No.90) において『バーチャファイター 5 VERSION C』(タイム) が未更新のままでした。ここに訂正するとともに、お詫び申し上げます。

講　評

『シューティンググラブ。2007』のエクスジールは、今回からキャラ別で集計開始。UNIT- 1でトップと2位の差が1万点未満という僅差で勝負が決まるなど、かなりの接戦となった。やはりというか前作にあたる『トライジール』で高スコアを出していたプレイヤーの健闘が目立っている。UNIT-4トップのUMC氏によると「ランダム要素が多く稼ぐとクリアが安定しないが、今回のスコアは5ボス、6ボスまで妥協せずに稼いだ」とのこと。

『機動戦士ガンダムスピリッツオブジオン〜修羅の双星〜』は1-2EASYルートのシャアとのジム撃破勝負3回で合計17勝3敗という大差で勝利したスコア。ジム1機が5000点なので、これを多く破壊できるかがカギ。ただ、ここは完全なパターン化ができない場面なので、運とアドリブ力が試されることになるとのこと。

『アルカナハートFULL！』は今回すべてのスコアがCPUの出現テーブルが固定できる（アルカナも含む）電源パターンを使用したもの。パーフェクトを取れる確率も上がり、勝ちラウンドのタイムと技点も安定とハイスコアには電パ使用が必須か。

なお、使用アルカナはほぼすべてのキャラが樹を選択。体力回復でパーフェクトが取りやすい利点が大きいほか、タイムオーバー時にアルカナブレイズを当てるとスコアは加算されるがCPUの体力は減らない現象を利用して、わざと負けるつぶしラウンドで6250点を稼ぐなどさまざまな利点がある。また、これまで最高得点キャラの【このは】でトップスコアをたたき出してきた"G.M.C.やちょ"氏をはじめとしたえびせん勢が一挙8キャラをスコア更新している。今後も同店の進撃が続くのは間違いなく、無印アルカナハートと共に今後の動向に注目したい。

『メタルスラッグ6』のフィオは、3面でのザンテツ稼ぎでしゃがみ振り向きキャンセルを2連続で行ない、ザンテツソードを1度に3回振るようにしたとのこと。操作が難しいので安定はしないものの、スコアの理論値はかなり伸びたようだ。

HIGH SCORE CLOSE UP !

雷電IV

オリジナルソロ 執念のノーミスクリアだ

先月に続きライト・オリジナル共にCYS-SAK氏の両部門制覇となった。なんとオリジナルは、初となるノーミスクリアでのスコア。その備考は1周クリア時3348万点、残ボム×0、勲章100%。

『2周目を安定させる方針で、どこまで伸ばせるか』をパターンづくりの方針で、『もし負けていても悔いはない』会心のスコアとのことだ。

ライトはオリジナルのパターンを流用しつつ、ボムを使い切り3面終了時に1779万点というスコア。両部門でほかに大きな差をつけた同氏の牙城を揺るがすプレイヤーは現れるのだろうか？

ライトソロ
33,082,350
1ミス=ガメオベラ〜発狂@CYS-SAK
個人申請ゲームファンタジオ敦賀店(福井)

オリジナルソロ
74,234,660
雷落ち&NO録画@SF代表 CYS-SAK
個人申請ゲームファンタジオ敦賀店(福井)

むちむちポーク

快挙！　むちむちピンクで2周目クリア達成

2周目のすさまじい弾幕や多数の撃ち返し弾などを乗り越え、今回ついに2周ALLクリアが達成された。

個人申請用紙によると1周クリア時1.7億点で2-3ボス、2-4ボスでそれぞれ1ミス。そして2-5道中で2ミス、2-5ボスで1ミスというプレイ内容になっている。

2周ALLに加えて1周目をノーミスでここまで稼いでいるところはお見事としかいいようがない。

また、2周部門に関してはブルー、イエローも最終面である2周目5面に到達しており、次回以降の2周クリアに期待したい。

また、むちむちピンク1周ENDは2300万点台を出したプレイヤーがなんと4名もいるという激戦。ラードでの稼ぎはもちろん、各面ボスのランダム攻撃パターンでより弾数が多いものを引くかという運も絡んでくる。

多くのむちむちプレイヤーの中でプレッシャーに打ち勝って争いに生き残るのはだれなのだろうか？

むちむちピンク2周
308994230
(2周ALL)
イマサラT.O
個人申請NOVAステーション(愛知)

むちむちブルー 2周
54173210
(2周目5面)
chrono@最萌え柊かがみ支援
デイトナIII（埼玉）

むちむちイエロー 2周
60870850
(2周目5面)
chrono@最萌え一条瑛花支援
デイトナIII（埼玉）

むちむちピンク1周END
239,693,380
海が私を呼んでるわ@締切 PPP-T.B
デイトナIII（埼玉）

むちむちイエロー 1周END
201,831,810
WSM-MKZ
SPOLA九品寺(熊本)

ハイスコア集計店一覧

ただゲームを遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ！

店名／住所	URL／営業時間	TEL
GAME 41	http://game41.web.infoseek.co.jp/	
札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F	【営】11:00～27:00	☎011-751-9772
フリーウェイ八戸店		
八戸市長苗代4-1-20	【営】9:00～24:00	☎0178-20-5612
ゲームセンタードリーム		
仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビル B1	【営】9:30～21:50	☎022-224-1046
デイトナⅢ		
川口市芝新町4-30 星野ビル B1	【営】11:00～24:00（土・日・祝は10:00～24:00）	☎048-269-8119
ゲームファクトリーマグマ 川越店	http://magma-kawagoe.sblo.jp/	
川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	【営】10:00～24:00	☎049-222-8839
ゲームビンゴ	http://www008.upp.so-net.ne.jp/gamebingo/	
市川市相之川4-6-18 YKビル 1F	【営】10:00～24:00	☎047-395-2065
グッデイ21		
江東区北砂7-4-4	【営】13:00～24:00	☎03-5690-0821
大久保アルファステーション	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	
新宿区百人町2-17-2 アルファビル	【営】10:00～25:00	☎03-5330-8595
AMUSEMENT LAND Kentagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
新宿区百人町1-10-7	【営】10:00～25:00	☎03-5386-2460
AMUSEMENT LAND Kyontagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
新宿区百人町1-18-11	【営】10:00～25:00	☎03-5330-6226
プレイシティキャロット巣鴨店		
豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	【営】10:00～24:00	☎03-3943-6735
ゲームスタジオキューブ		
板橋区赤塚2-2-18	【営】10:00～24:00	☎03-3554-2261
Game in えびせん	http://www.ebi-cen.com/	
練馬区旭丘1-75-12　ヤジマビル 2F	【営】12:00～24:00	☎03-6909-4776
マットマウスパートⅡ	http://www.matmouse.jp/	
川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	【営】14:00～24:00（土・日・祝は12:00～24:00）	☎044-751-8570
イミグランデ 相模原店		
相模原市東淵野辺4-15-1	【営】10:00～24:00（土・日・祝は9:00～24:00）	☎042-753-8881
ゲームブルース		
大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F	【営】10:00～24:00	☎0584-82-6196
ゲームBOX.Q2	http://nmt.cside.com/q2/	
名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	【営】9:00～24:00	☎052-452-0920
GAME-COLLEGE	http://www.college1.co.jp/index.html	
愛知郡長久手町山越110	【営】11:00～24:00	☎0561-61-1439
天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/	
西尾市高砂町41番地	【営】9:00～24:00	☎0563-56-7953
ハイテク セガ 豊田	http://www.sega-am.jp/	
豊田市深田町1-65-1	【営】10:00～24:00	☎0565-26-6777
GAME's WiLL	http://www.gameswill.co.jp/	
京都市左京区一乗寺高槻町20-1	【営】10:00～24:00	☎075-711-1435
GAME'S MILK	http://www.milk.uji.kyoto.jp/	
宇治市大久保町北ノ山101-5	【営】8:30～24:00	☎0774-44-5770
チャレンジャー ABABA天神橋店		
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	【営】9:00～24:00	☎06-6357-6677
アミューズメントスタジアム豊中		
豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	【営】10:00～24:00	☎06-6857-5700
ピタゴラスMQ	http://pita-mq.com/	
和歌山市加納319-1	【営】10:00～24:00	☎073-472-3566
ゲームスポットハロウィン	http://www.harolapi.com/	
出雲市渡橋町985-3	【営】10:00～24:00	☎0853-23-0731
えの木		
高知市旭町3-104	【営】10:00～24:00	☎088-825-3293
モンキーハウス本館	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml	
福岡市中央区六本松2-6-7	【営】10:00～24:00	☎092-731-0052
サブカルチュア		
筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル	【営】9:00～24:00	☎092-922-9010
ゲームプラザ・ショールーム	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/	
熊本市黒髪5-4-62	【営】10:00～24:00	☎096-343-9831
SPOLA九品寺		
熊本市九品寺5-10-15	【営】10:00～27:00	☎096-372-5700
プレイシティ中央町店		
鹿児島市中央町34-10	【営】8:00～24:00	☎099-252-8884
電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	http://hurricanekanoya.fc2web.com/	
鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	【営】11:00～26:00（金、土、祝前日は27:00まで）	☎0994-41-4188

ハイスコア通信

●ゲーム41（北海道）
『シューティングラブ。2007』（エクスジュールUNIT-1）28,062,660:龍神TSP:ALL■同（エクスジュールUNIT-2）27299920:全日本アロエを愛でる会:ALL■

●ハイテク セガ 盛岡（岩手県）
突然ですが、当店は十月八日の営業を持ちまして閉店致しました。スコア集計店としては六年七ヶ月の活動でした。来店されたすべてのゲーマーの皆さんに感謝致します。
初代にして最後のスコ担　MOT

●大久保アルファステーション（東京都）
9月下旬にB1フロアを除くすべてのフロアの配置を変えました。前よりゆったりプレイできるように改善しました。ぜひご来店ください。

●Game in えびせん（東京都）
『アルカナハートFULL!』が盛り上がっております。もちろんシングル台ですよ？

●ゲームブルース（岐阜県）
6月～9月の間はイベントなどが多くありますよね、海に行ったりBBQしたり花火を見たり。今年はすべて仕事でつぶれましたが、皆さんは楽しめてましたか？　MMOでPT組んで騒ぐぞ！

●GAME-COLLEGE（愛知県）
ゲーム大会が毎週土曜日から、毎週土・日に増えました。日頃の成果を出す機会が増えますよ。キャラを鍛えあげて、ぜひ参加してくださいね。

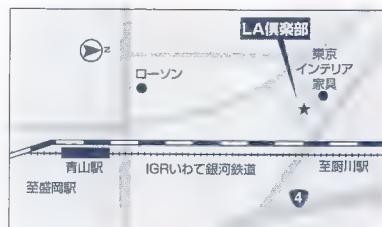
●えの木（高知県）
えど氏、東京エスコートありがとう♪　ぼーず、NAL、えびの各氏、短い時間でしたがお世話になりました。byおとこ汁、MFCのB・T、さくらい、くぼゆう、NJ、せったいの各氏にも感謝。

●プレイシティ中央町店（鹿児島県）
まだまだ暑い日が続きますが、暑さに負けずに頑張っていきましょう。毎月第４日曜日はクイズ大会を開催しております。また、音楽ゲームはスコアバトルなど開催しておりますので、ぜひ遊びに来てください。

ハイスコア店舗CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～

LA倶楽部

■ 岩手県盛岡市青山三丁目4-25
■ TEL：019-646-5566
■ 24時間営業

KOFや鉄拳などのバーサス系のゲームはもちろん、『三国志対戦2』、『BBH2』を設置。そのた各種ゲームを取りそろえております。ビリヤード、カラオケ、ダーツ、ネットカフェなど、ゲーム以外のジャンルも盛りだくさんの当店へ、ぜひ来店くださいませ！

当コーナーではハイスコア集計店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名 ○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス） ○店長およびハイスコア担当者名 ○サンプルとして店舗のスコアを10項目 ○お店のPR文、以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。
あて先　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア集計店希望」係

HI-SCORE

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。
ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ARCADIAMAGAZINE.com

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

最新ゲームのルールと既存ゲームの
追加・変更ルール

機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン 戦士の記憶

一人用プレイを【スコア】の1部門で集計します。
■工場出荷設定［DIFFICULTY LEVEL：4、PLAYER LIFE：NORMAL、MAX TIMER：MEDIUM

君もチャレンジ　ハイスコア

■申請方法

①左ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。
②右下の個人申請用紙を141％に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。
～注意　個人申請用紙をご利用の皆さまへ～
個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。
スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。
※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

次回集計
（アルカディア1月号掲載）は
2007年11月18日（日）
までに出されたスコアで、
11月21日（水）当日消印まで有効です。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。
2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。
3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。
・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）
・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの
どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にその旨（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。
4：大型筐体ものの改造は原則として禁止。
※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない
5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。
※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。例えば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

ハイスコアのあて先は
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

個人申請記入用紙

ゲーム名　　集計部門（キャラ・コースなど）
スコア（タイム）
面数　　難易度
備考
達成日　　年　月　日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
ゲームセンター　名前
電話
住所　都道府県　市郡区
スコアネーム（最大20文字）
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　印
このほかに個人申請がある場合　申請枚数（　）枚
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係の無いご意見、ご感想に関しましても返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject、件名）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

猿渡編集長の 房総ゲーセン狂騒曲

第三十九回「11月のソフィア」

なぜ東京ゲームショウは"ショウ"なのか？ そんな謎を残しつつ、史上最高動員数を達成した東京ゲームショウと、ゲーム業界の違和感を考えてみる。

さわたり「先日開催された東京ゲームショウの話題です」

ぶっちゃけ先生「2ヵ月連続で9月のイベントの話題じゃな、ぶっちゃけ」

さわたり「まずは、なぜアミューズメントマシンショーは"ショー"なのに、東京ゲームショウは"ショウ"なのかって部分」

ぶっちゃけ先生「どうでもいいから、ぶっちゃけ」

さわたり「では、アミューズメントマシンショーが精彩を欠いていたことと比較して、東京ゲームショウは活況だったかどうか」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、そこは非常に微妙じゃな」

さわたり「家庭用ゲーム関連の展示会の方が話題性が豊富で、昨年などは次世代機戦争ということでの触れ込みが強く、印象に残っています」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、ゲーム機が出てもいないのに、盛り上がっちゃってるわけじゃからな」

さわたり「そういった話題性があることに対して、アミューズメント業界はなんと寂しいことか――と嘆く論調が一般的」

ぶっちゃけ先生「というハズなのに、今年の東京ゲームショウは動員こそ過去最高人数のようじゃが、どこか"上辺だけ"という印象が否めんかったな、ぶっちゃけ」

●

　ゲーム業界の展示会は、5月に行なわれるE3を皮切りに、9月のアミューズメントマシンショーと東京ゲームショウ、そして翌年2月にAOU EXPOが開催される。業務用ゲームの展示会は、アミューズメントマシンショーとAOU EXPOだが、同じゲーム業界のショーとしてE3や東京ゲームショウも見逃せない。

　しかし、世界最大と言われるE3が規模を縮小することに反して、今年の東京ゲームショウは初の4日間開催。その成果もあって、開催史上最高動員を記録。家庭用ゲーム市場の業界統計数字も6500億円市場として記録的数字をはじき出している。

　しかし、そんな隆盛の家庭用ゲーム市場の展示会とはいえ、必ずしもすべてにおいて盛り上がっているというわけでは無い。特に現在のゲーム市場の主役は紛れもなく任天堂だが、東京ゲームショウには出展していない。

　さらに、トピック的な話題がショウ開場を席巻したかといえばそうでも無い。新型（薄型）PSPやPS3の値下げがショウ開場で発表されればまだしも、発売を間近に控えたゲームタイトルで「いかに声優でステージを賑わすか」ってことが勝負か、携帯電話や携帯ゲーム機のタイトルが主軸である印象が強い。

　そして、そうした局面を見るにつけ、同じゲーム業界なのにアミューズメントとは別世界になってしまっていることに不安と不満と可能性を感じている。このショウに来た20万人をいかにしてアーケードに呼び込むか、真剣に考えていきたいものである。

次号予告

最新情報満載!!

- **鉄拳6**（バンダイナムコ）
- **三国志大戦3**（セガ）
- **アルカナハート2**（エクサム）
- **機動戦士ガンダム ガンダムvs.ガンダム**（バンプレスト）

怒濤の新作ラッシュ!!

- **機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー-両雄激突-**（バンプレスト）
- **戦国BASARA®X**（カプコン）
- **Quest of D ザ・バトルキングダム**（セガ）
- **ワールドクラブ チャンピオン フットボール インターコンチネンタルクラブス 2006-2007**（セガ）
- **Deathsmiles**（ケイブ）

そのほか、従来のタイトルも徹底攻略!!

次号 2007年1月号は
2007年 10月30日（木）発売予定
予価690円（税込み）

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

- ■アフロ文字ネタ投稿 afro@arcadiamagazine.com
- ■アフロイラスト投稿 afro_cg@arcadiamagazine.com
- ■猛者通信 ドス龍 mosa@arcadiamagazine.com
- ■新・愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!! dohjin@arcadiamagazine.com
- ■ハイスコア全国集計 hi_score@arcadiamagazine.com
- ■ビート・レイジング（ROOTS26）投稿 beatraizing@arcadiamagazine.com
- ■アルカナSIGNALS! 各コーナー arcanaheart@arcadiamagazine.com
- ■その他店舗に関する募集あて先 location@arcadiamagazine.com
- ■そのほかのコーナーへの投稿 post@arcadiamagazine.com
- ■WWW管理者あて webmaster@arcadiamagazine.com
- ■アルカディアに関する問い合わせ先 arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
12月号（2007年10月30日発売予定号）への投稿は締め切りました。
1月号（2007年11月30日発売予定号）への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

2月号／11月16日（金）必着
3月号／12月14日（金）必着

今すぐ買える!!

アルカディア エクストラ

バックナンバーリスト

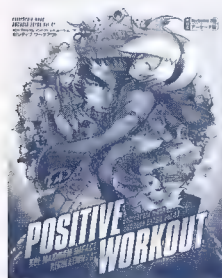
ここでは、これまで発売された刊行物の中から、すぐに購入可能なものをチョイス！ なお、ココに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

ARCADIA EXTRA 闘劇魂MAX 鉄拳5 DARK RESURRECTION 軍総杯SPECIAL

価格：1,344円(税込)
雑誌コード：61955-05

2007年1月14日に埼玉POPYで開催された第五回【軍総杯】5on5を、ムックとDVDにあますところなく収録。引退を表明した平八使いの雄・メンストリュウと、デビルジン使いのカリスマ・qudansが国の威信をかけた戦いのドキュメンタリーなど見どころも満載。ムックには大会のリポートを掲載し、映像と文章で立体的に大会の内容を追体験できる仕様だ。

DVD再生不具合のお詫び
第五回軍総杯トーナメントメニュー内の準決勝、「さよならQudans VS. JAPANESE FINALWEAPON」におきまして、メニュー上のボタンと再生される映像が入れ替わっておりました。お客様、ならびに関係者の皆様に多大な迷惑をおかけしましたことを、謹んでお詫び申し上げます。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.47 KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION"A" POSITIVE WORKOUT

定価：1,600円(税込)
雑誌コード：61955-35

全キャラの技解説と連続技を含めた対戦を完全攻略。また、全キャラのストーリー、ボイスリスト、各種設定資料はもちろんのこと、書き起こしサイドストーリーまでも掲載した渾身の一冊となっている。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.46 三国志大戦2 若き獅子の鼓動 遊戯指南書 完勝之心得

定価：1,400円(税込)
雑誌コード：61955-28

Ver.2.11に対応したムックが登場。計略の詳細データや注目デッキ紹介などの攻略情報をはじめ、群雄伝攻略、武将セリフ集、さらには人気イラストレーターの先生方による、魅力溢れる描き起こしイラストも収録など充実の内容。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.42 ARCANA HEART HEARTMATIC COLLECTION

定価：1,500円(税込)
雑誌コード：61954-88

キャラごとの対戦攻略や連続技、数値データ、システム解析などを掲載。書き下ろしイラスト付きショートストーリーや、ゲーム中では語られないプライベートな部分などもバッチリ収録!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.41 GUILTY GEAR XX ΛCORE BREAK ENCYCLOPEDIA

定価：1,500円(税込)
雑誌コード：61954-82

各技の解説や数値データ、対戦攻略に至るまで、かつてない濃密なデータ量でお届け! 本作で追加された技の設定原画集や新たな人物相関図なども掲載。すべてが詰まった、ファンには見逃せない内容だ!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.40 機動戦士ガンダム 戦場の絆 VICTORY MANUAL

定価：1,500円(税込)
雑誌コード：61954-80

丁重なシステム解説に始まり、全モビルスーツの詳細な性能を紹介。さらに、8人vs.8人の対戦を踏まえたチーム戦術をレクチャー。これから出撃する新兵から、歴戦の勇士にも役に立つ情報が満載!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.39 三国志大戦2 若き獅子の鼓動 遊戯指南書 奮迅之心得

定価：1,200円(税込)
雑誌コード：61954-81

新バージョンで追加された武将カードを中心に、全排出カードを画像付きで解説! 追加された計略、新しくなった計略の解説はもちろん、変更されたシステムの紹介や、群雄伝の新シナリオの攻略もフォロー。

アルカディア本誌 バックナンバーリスト

タイトル	雑誌コード	税込価格	在庫
No.90(2007年11月号)	11547-11	690円	○
No.89(2007年10月号)	11547-10	690円	○
No.88(2007年9月号)	11547-09	690円	○
No.87(2007年8月号)	11547-08	650円	○
No.86(2007年7月号)	11547-07	650円	○
No.85(2007年6月号)	11547-06	650円	○
No.84(2007年5月号)	11547-05	680円	○
No.83(2007年4月号)	11547-04	680円	×
No.82(2007年3月号)	11547-03	650円	○
No.81(2007年2月号)	11547-02	690円	×
No.80(2007年1月号)	11547-01	650円	○
No.79(2006年12月号)	11547-12	650円	○

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

書店での購入方法

刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかることなく店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://enterbrain.co.jp/)からエンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊社Webサイト(http://arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、cs@eb-store.comまでお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア　メールアドレス：cs@eb-store.com
カスタマーサポート(お電話によるお問い合わせ)　電話番号：0570-060-555

編集後記

●秋に入ってから、いろいろな新作対戦格闘ゲームが発表されたことに驚いた。来年の闘劇のラインナップが気になるところですわ。……さてこの本と同時期に、PS2版アルカナハートの攻略本、アルカナハート ガイドブックが発売されます。PS2版に合わせ、旧バージョン、FULL !の両バージョンに対応しているので、お得です。「PS2版からアーケードへ対戦デビュー」や「アルカナハート2への予習」にバッチリ役立ちます。フルボイスで楽しめるストーリーモードをクリアするための方法も掲載しているので、「対戦はちょっと……。」という方にもオススメっす!(ついに来た『ストⅣ』! 日本での動向が気になる &ぅ)

●メダルゲームが抱える問題に関して、当局の目が光ってるという話だが、一方では風適法の「15歳未満は父兄同伴でも立ち入り禁止」という部分が緩和されていくべきという議論もある。相変わらず、なかなか一筋縄ではいかんね。(さわたり)

●第八回アルカディア大賞ノミネート作が出そろった。この1年、あなたが一番楽しかったゲームはなんでしょうか? 投票よろしくお願いします~!(ガンダム×3の詳細が! マスターGと生Vガンにノズブレぎみな霜田)

●「STREET FIGHTER Ⅳ」が発表!! 公開されたトレイラーから気合いが伝わってくる。日本で、しかもゲーセンで稼働するかどうか分からないけど、まさかそこは避けないですよね、正味の話。問題は忍者が居るかどうか。(杉田)

●今月は本誌と闘劇魂、そして闘劇魂MAXが波のように押し寄せ、それに飲まれた。なんだか編集部に泊まっていた思い出しか無く、ロクにゲーセンに行った記憶が……。しかも締め切り直前に逃げるライターは出るし。(itakyo)

●少しずつ情報が出てきた『アルカナハート 2』。ペトラ、キャサリン共に、早く動いてるところを見たいですね。新キャラクターはまだ居るそうなので、そちらの方も期待大です。攻略記事も頑張りますよ~。(河野)

●家庭用をやったことがなかったので、初体験でした『リズム天国』。スゲー楽しいのですが、地元ゲーセンでは音ゲーの近くにあり、BGMが聞こえないという困った環境。ヘッドフォン端子が付いてたらなぁ、なんて。(野口)

●かつてない担当量、そして短いスケジュールに圧殺されるところでしたが、何とか……なってないな。ご迷惑をおかけした方、すんません! そして、割と無茶なスケジュールに付き合ってくれた皆さん、おつかれッス。(上野)

●CAPCOMunityのカウントダウンはずっと気になっていたんですが、まさか『STREET FIGHTER Ⅳ』だったとは。PVだけでゾクゾクしたのは「劇場版ストⅡ」(←アニメの方)以来ですかね。国内での展開に期待したいところ。(花澤)

●『三国志大戦3』の情報がどんどん出てくる上、『カードビルダー』がバージョンアップ。どっちも担当しているので、いつも財布とにらめっこが続いております。あれか、食事制限&禁煙で健康体になれるし、ゲームもできる!?(上田)

●あまり格闘ゲームは得意ではないのでやらないのですが、最近はなぜか『ソウルキャリバーⅢ』をやっています。コツとかコンボを分かってないで、ガチャガチャやってるうちが一番楽しめてる気がする自分がいます。(金子)

●のだめマングースのぬいぐるみ獲得のために3000円も散財。何ってUFOキャッチャーの話です。次はもやしもんのぬいぐるみが続々登場らしいのでさらなる危機の到来です。プライズって奥が深いですね。(高瀬)

●今月から編集部に加わりました。井川と申します。本誌の作業を手伝わせていただいたのですが、実際は編集部のみんなに迷惑をかけっぱなしな気がしました。一日でも早く仕事を覚えて役に立ちたいと思います。(井川)

編集者募集中

アルカディア編集部では編集者を探しています。詳しくは、下記のサイトをご参照ください。
arcadiamagazine.com
http://www.arcadiamagazine.com/

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート **0570-060-555**
(土・日・祝祭日を除く 12:00~17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 青柳 昌行
■編集長 猿渡 雅史
■アートディレクター 大里 浩二(株式会社THINKSNEO)
■副編集長 杉田 哲朗
■デスク 霜田 和人
■編集スタッフ 伊丹 恭/河野 淳一/野口 晶/安藤 慶祐/上野 真嗣/花澤 貴宏/上田 裕生/金子 拓真/高瀬 康次/井川 史也
■編集協力(五十音順) 穐山 秀明/age/飛鳥/アストロ/ANON.T/伊勢猫/MVP/おおさか/OYZ/カイゼルちくわ/がーくん/KYO/黒鉄タカスエ/京城/げっつ☆先生/ケツホンドゥ/KEN/ケンちゃん/小山 祥之/C・LAN(トリスター)/庄司卓/スカ/ずるずる㊥/タケヤマ/たてしゅ/田渕 健康(トリスター)/垂れ/ちび太/伝説のオタク/ぬのまる/パチ/華火/ハメコ。/fan114/マッハ晶/マンモス丸谷/ミスター/矢永/山田/ゆきのせ/ユウ/ラオウ/リュウケイ/ロケット
■デザイン 久保田 シンヤ/野中 郁子/安井 朋美/大渕 重敬(株式会社THINKSNEO)/後藤 美保子
■タイトルロゴ&表紙デザイン 福島 トオル(Smile Studio)
■制作協力 藤原 城嗣
■フォトグラフ(五十音順) 草野 直也/小森 大輔/曽根田 元/中川 有紀子/永山 亘/新妻 和久/堀内 剛/雪岡 直樹/和田 貴光(Studio T)
■イラスト(五十音順) 天野シロ/今井 神/オイコ/斉藤コーキ
■業務部 青木 孝道/森村 利佐
■営業部 後藤 剛/堂前 秀隆 中村 宣忠/廣原 洋祐
■広告部 水本 九州男/原川 朗広/八田 竜馬/樋口 尚子/梅山 達夫
■企画宣伝 松永 智史/兎束 龍憲
■編集総務 須藤 史紀/高木 由美子/山内 ユリコ/時田 寛子

お詫びと訂正

●アルカディア11号(No.90)「ゲームセンターイベントリスト」の記事内におきまして漏れがありました。
8月開催分イベント結果
8月10日 GGXXACトーナメント大会(参加者18名)
優勝:サミット(チップ) 2位:溜川 3位:アッカム
8月19日 メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.Bランダム2on2(参加者32名)
優勝:やがみ(ネロ)&ランス(志貴) 2位:れあ&jade
シングルトーナメント(参加者33名)
優勝:クロガネ(ネロ) 2位:斎縋 3位:やがみ
8月26日 SFⅢ3rd シングルトーナメント大会(参加者11名)
優勝:格闘家アロハ(春麗) 2位:サガット 3位:キリド
ランダム2on2(参加者12名) 優勝:格闘家アロハ(ダッドリー)&まぐ(ショーン)
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

●アルカディア11月号(No.090)「ハイスコア全国集計」におきまして、以下の誤りがありました。
次回集計の申請締め切り日が10月14日(日)とありますが、正しくは10月21日(日)までに出されたスコアで、10月24日当日消印まで有効です。
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

月刊アルカディア 12月号 [No.091] COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.091
第8巻 第12号 通巻第91号 平成19年12月1日発行(毎月1回1日発行) 雑誌11547-12
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/ e-mail post@arcadiamagazine.com
■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は74ページに掲載されています。はがき裏面のA1~3の質問は下記の該当掲載タイトルの[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア12月号[No.91]アンケート対応番号

1 鉄拳6
2 機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム
3 戦国BASARA X
4 MELTY BLOOD Actress Again
5 アルカナハート 2
6 三国志大戦3
7 Deathsmiles
8 オトメディウス
9 ベースボールヒーローズ3
10 Quest of D ザ・バトルキングダム
11 アーケード・ニュース・アナライズ
12 アルカディアデータベース
13 日本縦断ゲームセンターマップ
14 アルカディア読者プレゼント
15 アクエリアンエイジ オルタナティブ
16 第八回アルカディア大賞ノミネート作発表
17 機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー -両雄激突-
18 ダイナマイト刑事EX ~アジアンダイナマイト~
19 KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"
20 バーチャファイター5
21 機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン 戦士の記憶
22 リズム天国
23 サイレントヒル・アーケード
24 機動戦士ガンダム 戦場の絆
25 バトルギア4 Tuned
26 湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3
27 ギルティギア イグゼクス アクセントコア
28 頭文字D ARCADE STAGE 4
29 セガネットワーク麻雀 MJ3 エボリューション
30 広告部アンケート
31 ビート・レイジング
32 ROOTS26
33 GuitarFreaksV4 Rock×Rock
34 DrumManiaV4 Rock×Rock
35 DanceDanceRevolution SuperNOVA2
36 アルカナハート FULL!
37 メダル攻略道場
38 プライズワンダーランド
39 アルカディアフロンティアーズ
40 新・愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!
41 設定資料集
42 猛者通信DOS龍
43 アーケードゲームライブラリー
44 VGMラボ
45 パチャっ子インフィニティ5
46 ゲームセンターイベントリスト
47 アルカディアクーポン
48 ハイスコア全国集計
49 猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲
50 次号予告
51 アルカディアエクストラバックナンバーリスト

Q9.学校・職業・その他

1	小学生	7	高校3年生	13	会社員
2	中学1年生	8	短大生	14	自営業
3	中学2年生	9	専門学校生	15	主婦
4	中学3年生	10	予備校生	16	フリーター
5	高校1年生	11	大学生	17	無職
6	高校2年生	12	大学院生		

[お願い]

本書掲載内容の、Wiki、掲示板、Blogを含むオンライン媒体全般、P2P、Web等のファイル共有サービス全般、オフライン媒体等への転載はしないでください。
頭書に反する例を発見しました場合は、正常化へ向けて、当社法務部より管理者様・管理会社様に速やかにご連絡致しますので、あらかじめご了承ください。

第八回 アルカディア大賞 投票用紙（2007年12月1日必着分まで有効）

読者人気大賞第1位作品

番号		ゲーム名	
選考理由			

読者人気大賞第2位作品

番号		ゲーム名	
選考理由			

読者人気大賞第3位作品

番号		ゲーム名	
選考理由			

ベストキャラクター賞

ゲーム名	
キャラクター名	
選考理由	

好きなメーカー賞

メーカー名	
選考理由	

※アルカディア大賞にご協力いただきまして、ありがとうございました！　投票していただいた方の中から、抽選で50名様にアルカディア特製図書カードをプレゼントします!!　なお、プレゼントの当選発表は発送をもって代えさせていただきますのでご了承ください。

No.091

アンケートはがき

P.192にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今、一番熱中しているアーケードゲームを教えてください。

A4. 〔　　　　〕

Q5. 今後、期待しているアーケードゲームを教えてください。

A5. 〔　　　　〕

Q6. アルカディアのムックを購入された事はありますか?　ある方はタイトルを教えてください。

A6. □ある　□ない

〔　　　　〕

Q7. 今後、どのタイトルのムックの発売を希望しますか?　教えてください。

A7. 〔　　　　〕

Q8. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A8. 〔　　　〕ページ 〔　　　　〕さんの投稿

自由欄〔　　　〕都道府県　P.N〔　　　　〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

アルカディアの攻略情報に加え、さまざまな独自コンテンツが満載！

人気ライターコラムや攻略情報のバックナンバーがいつでも読める！

注目コンテンツPICK UP

その1 オリジナル待ち受け画像週替わりで続々配信中！

各ゲームタイトルの公式イラストや、アルカディア表紙用に描き下ろされた貴重なイラストを、各メーカー様のご協力により待ち受け画像として週替わりで絶賛配信中！
お気に入りタイトルの待ち受け画像をゲットしたいキミは、「アルカディアモバイル」に今すぐアクセスしよう！

その2 内容はキミ次第!?　動画コンテンツ テスト配信中！

現在、コンテンツの一つとして動画ファイルを設置しているぞ。サイト内にはアンケートが用意されているので、『こんな動画が見たい』、『こうなるといいな』といった意見をドシドシ送ってほしい。要望の多かったものは実現の可能性も!?　キミの意見が「アルカディアモバイル」を作るのだ！

その3 ロケテスト情報や最新Newsを多数掲載！

最新ゲームのロケテスト情報や、アーケード関連Newsをはじめ、貴重な新作グッズや最新プライズの情報を追いかけていくぞ。
また、アルカディア本誌に掲載されたインタビューの完全版など、注目コンテンツも随時追加されていくので要チェックだ！

普段の生活では見逃しがちな、最新グッズ情報をゲットしよう！

店舗へのアクセス方法付きの貴重なロケテスト情報を活用して最新ゲームをプレイ！

アクセス方法

もしくは
空メールをコチラに！
ad@famitsu.net

DoCoMo
メニューリスト▶メニュー／検索▶TV／ラジオ／雑誌▶雑誌

au
TV·ラジオ·マガジン▶マガジン

SoftBank
メニューリスト▶TV·ラジオ·雑誌▶出版·雑誌

対応機種

各キャリア全ての機種に対応

サービス利用料
月額315円[税込]
※一部無料サービス有

株式会社エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話：0570-060-555（代表）
http://www.enterbrain.co.jp/

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11547-12

発行人／浜村 弘一　編集人／青柳 昌行　発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)

enterbrain ●特別定価690円 本体657円